GRY NA PC I KONSOLE PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS 9/2008 (126) CENA 8,50 ZŁ
w tym 7% VAT
INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558
Numer 9/2008 (126) Wrzesień




Click!



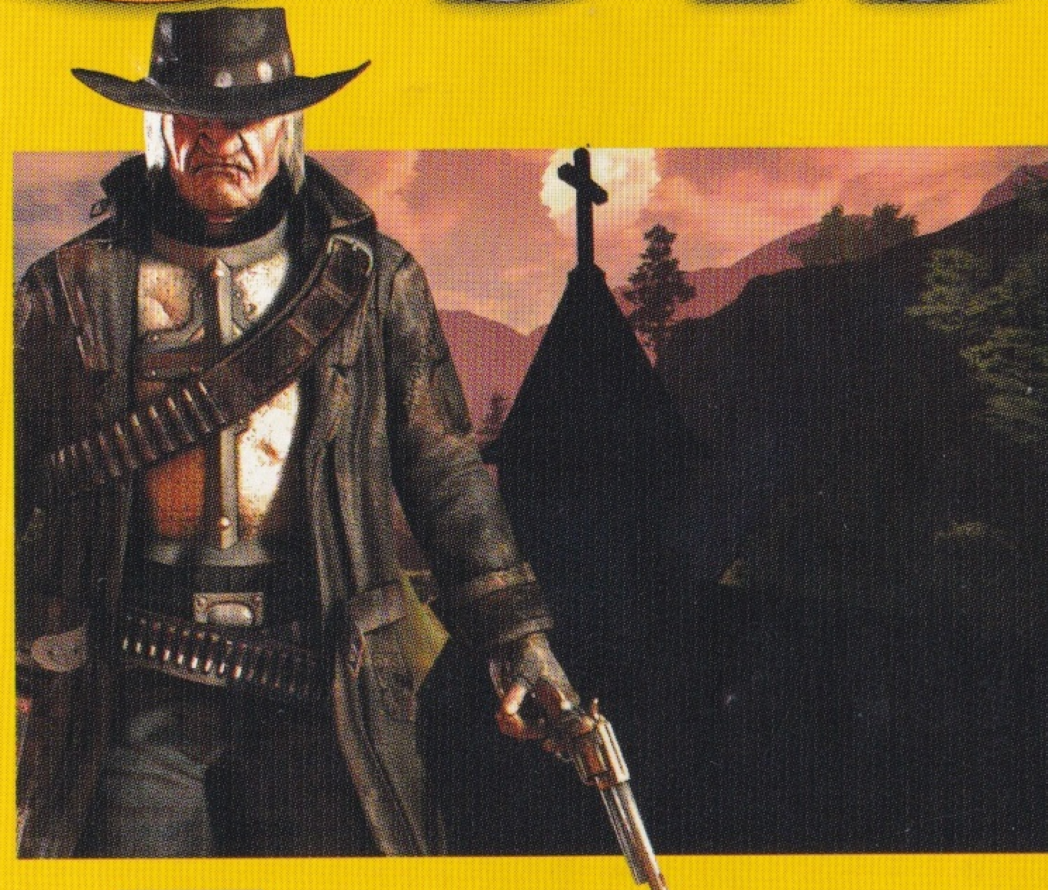
Technologie
Test nowych kart graficznych
Wybieramy najlepszą! 88

TYLKO U NAS
Aktualności PC PS3 X360

Akcja
Tomb Raider Underworld
08

Games Convention 2008 Raport
- Diablo III • Fable II • Fallout 3 • GTA IV na PC • Killzone 2 • Ojciec chrzestny 2
- Red Alert 3 • Resident Evil 5 • Risen • StarCraft II • Wolfenstein i wiele innych

3 pełne wersje DVD



Akcja
1 **Call of Juarez**
Dziki Zachód w najlepszej polskiej grze

Akcja
2 **FearZone: Strefa 22**

Logiczna
3 **Crazy Machines**
101 nowych zagadek

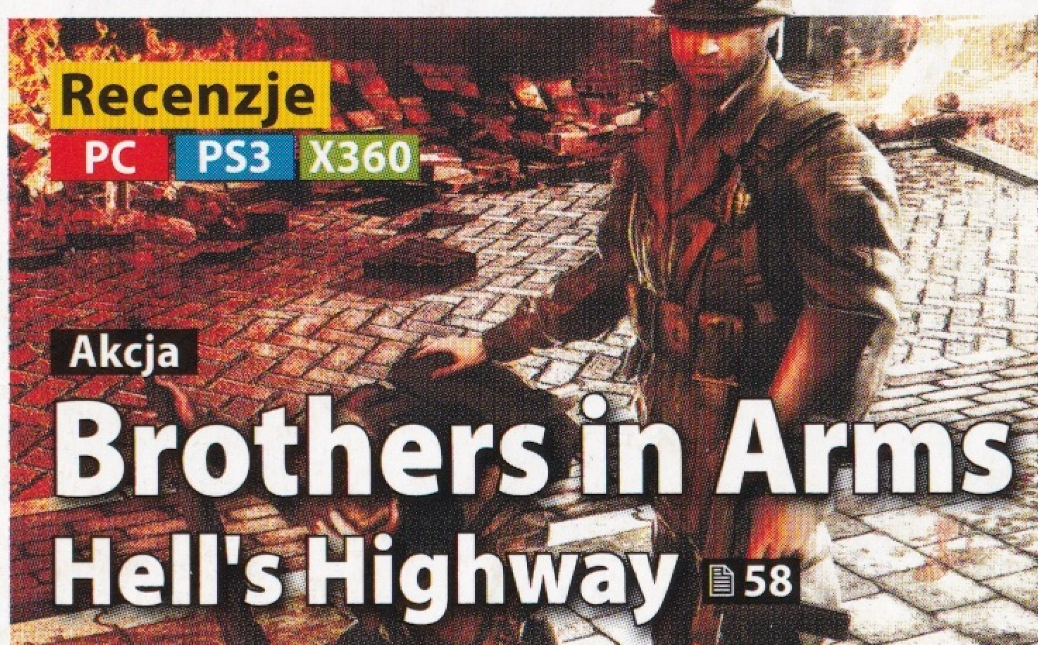
5 WERSJI DEMO



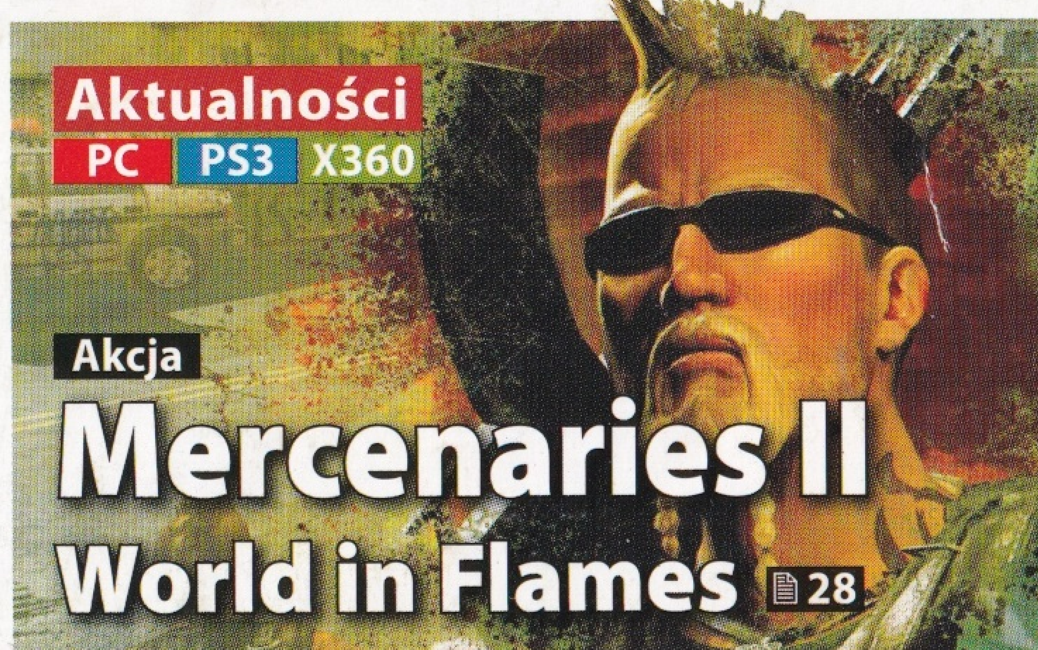
- Space Siege
- Code of Honor 2
- Romance of the Three Kingdoms XI
- Stronghold Crusader Extreme
- WALL-E



Recenzje PC
Strategiczna
Spore 42



Recenzje PC PS3 X360
Akcja
Brothers in Arms
Hell's Highway 58



Aktualności PC PS3 X360
Akcja
Mercenaries II
World in Flames 28

AGE OF CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES

Krew poleje się...
...2 października 2008*

ŻYJ



Stwórz unikatową postać i odegraj rolę w historii Hyborii jako Łotr, Mag, Kapłan lub Wojownik. Wykuj swój pancerz i broń, poznaj innych graczy i zbuduj swoje miasto.

WALCZ



Tratuj przeciwników kopytami mamutów, nosorożców i koni, albo siej zniszczenie za pomocą magii, stali i strzał. Weź udział w rzezi sam lub z grupą znajomych.

ODKRYWAJ



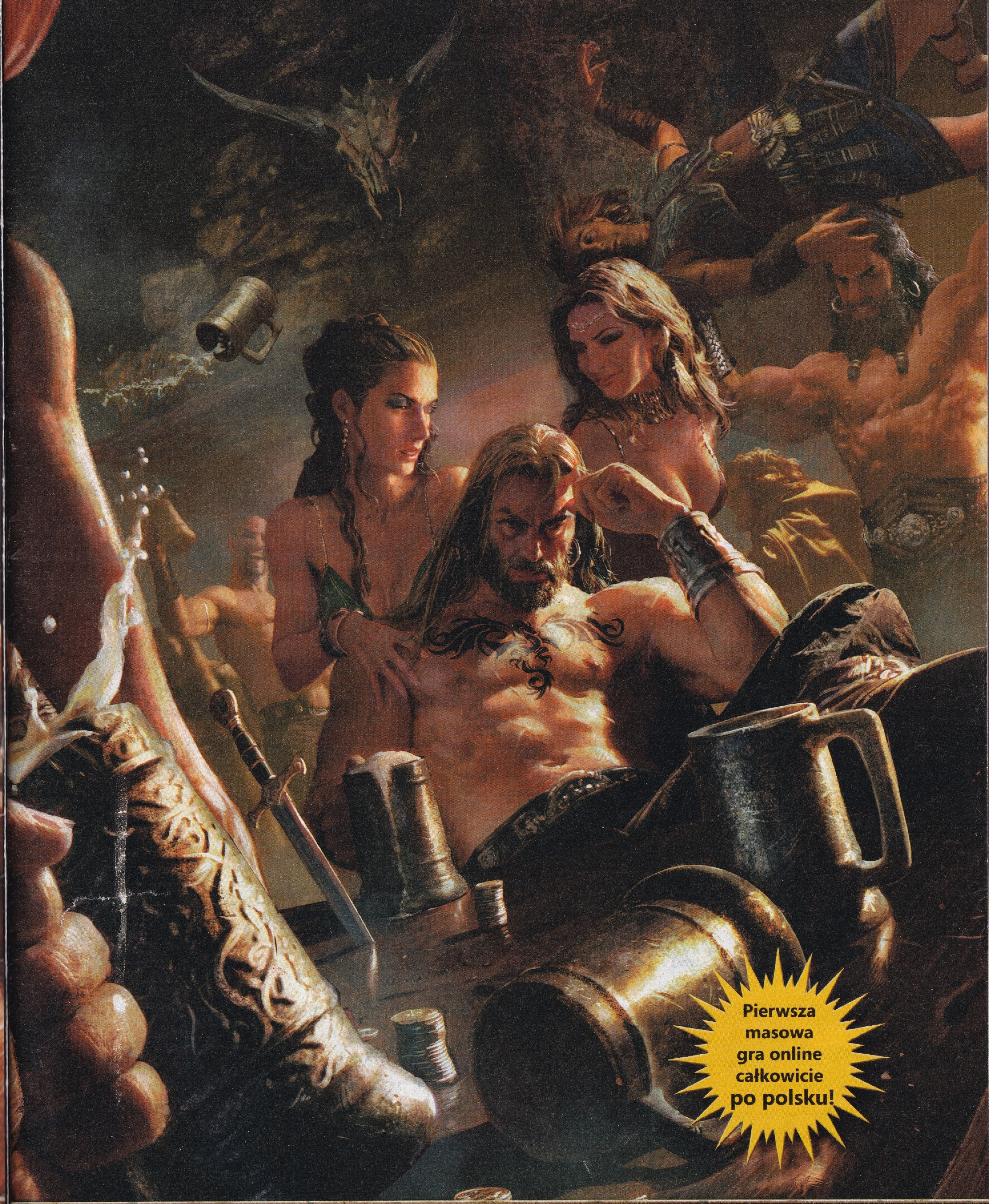
Poznaj dziką i brutalną ojczyznę króla Conana i wyrusz jego śladami do Hyborii w pierwszej masowej grze online całkowicie po polsku!



Niezwykle bogate wydanie – atrakcyjna cena!

18+ ™
www.pegi.info

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data prmiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.


Pierwsza
masowa
gra online
całkowicie
po polsku!

Tymon Smektała
Redaktor naczelny



Click! 2.0

Zmiany, zmiany, zmiany. I to – jak widać na tej i kolejnych stronach – fundamentalne. Click!, magazyn z ponadośmioletnią historią, jeden z dwóch najważniejszych tytułów zajmujących się w Polsce rozrywką komputerową, przeszedł totalną przemianę. Stare pozostały tylko zespół redakcyjny (i jego wiedza oraz umiejętności) oraz tytuł. Wszystko inne się zmieniło. Dlaczego? Ponieważ chcemy iść z duchem czasu – a nawet go wyprzedzać. Gaming, subkultura poświęcona grom, zmienił się w ciągu ostatnich lat nie do poznania. Konsole nowej generacji stają się wiodącą platformą dla pasjonatów interaktywnej rozrywki, produkcje wielkich wydawców mają budżety przewyższające te, którymi dysponują reżyserzy z Hollywood, a wirtualna rzeczywistość zaczyna przyciągać również ludzi, którzy jeszcze nie tak dawno widzieli w grach całe zło świata. Od tego numeru piszemy też o produkcjach na PlayStation 2, PlayStation 3, Xboksa 360 i Wii. Testujemy także tytuły na przenośne Nintendo DS i PSP. Pokazujemy, jakie są kulisy powstawania największych hitów i rozmawiamy z ich twórcami. Stajemy się wszechstronnym magazynem o grach – dla każdego, niezależnie od posiadanej platformy. Bo tak naprawdę nie ma znaczenia, czy grasz na konsoli, czy PC...

Płyta DVD jest integralną częścią miesięcznika Click! i nie może być sprzedawana oddzielnie. Sprzedaż płyty bez czasopisma Click! stanowi naruszenie prawa i podlega karze.

W wydaniu 9/2008

Spis treści

Polecamy



Brothers in Arms: Hell's Highway
Na ten tytuł czekało wielu fanów gier wojennych, dla których marka Brothers in Arms to synonim ekscytującej, taktycznej rozgrywki. Jako pierwsi w Polsce recenzujemy tę produkcję. Nasz test na **str. 58.**

Spis programów na DVD

Pełne wersje

Call of Juarez

Dziki Zachód to miejsce pełne niebezpieczeństw – ale i możliwości. Tutaj, kierując łotrzykiem Billym i kaznodzieją Rayem, wyruszysz na wyprawę, w której stawką będą legendarne bogactwa meksykańskiego Juarez.

FearZone: Strefa 22

Gratka dla miłośników gatunku survival horror. FearZone: Strefa 22 to produkcja, która łączy w sobie elementy zapożyczone z takich gier, jak Resident Evil czy Devil May Cry. Uważaj – tutaj strach czai się za każdym rogiem.

Crazy Machines: 101 nowych zagadek

Jeśli szukasz tytułu, w którym liczy się nie zręczność i refleks, a umiejętność logicznego myślenia – doskonale trafiłeś. Choć pierwsze etapy gry nie stanowią większego wyzwania, późniejsze to prawdziwy „łamacz głowy".

Wersje demo
Code of Honor 2: Łańcuch krytyczny • Romance of the Three Kingdoms XI • Space Siege • Stronghold Crusader Extreme • WALL-E

Freeware
I-Fluid • Matching Gems • Teenagent

Trailery gier
Afro Samurai • Art of Murder: Hunt for the Puppeteer • God of War 3 • LittleBigPlanet • Mercenaries 2: World in Flames • Operation Flashpoint 2: Dragon Rising • The Sims 3 • S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo • Testament of Sin • Tomb Raider Underworld • Wolfenstein

Click! TV
Brothers in Arms: Hell's Highway • Wywiad z Jensem Hilgersem • Prezentacja gry FIFA 09

Bonus
Age of Conan – dźwięk PL • Komiks z gry Call of Juarez – Billy • Komiks z gry Call of Juarez – Ray

Łatki
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7 • Frontlines: Fuel of War 1.1.1 • Race Driver: GRID 1.2 • TrackMania Nations Forever v2.11.14

Programy użytkowe
ArcaMicroScan 2008.07.21 • DOSBox-0.63 • eXtreme Movie Manager 6.3.2.0 • GIMP 2.4.6 • IrfanView 4.20 • Mozilla Firefox 3 • Opera 9.5 • Orbit Downloader 2.7.2 • Spybot Search & Destroy 1.6.0.30

Sterowniki
ATI Catalyst 8.7 dla Windows Vista • ATI Catalyst 8.7 dla WindowsXP • GeForce Release 177.41 dla Windows Vista • GeForce Release 177.41 dla Windows XP • DirectX 9.0c



Najlepsze targi świata!

Games Convention to dla fanów gier najważniejsze wydarzenie roku.

Wielki atut tej imprezy, organizowanej od 2002 roku w Lipsku, to fakt, że jest ona otwarta dla zwiedzających – w przeciwieństwie np. do amerykańskich targów E3. Dzięki temu każdy pasjonat gier może za niewielką opłatą wejść do hal Leipziger Messe (więcej szczegółów na str. 9) i zobaczyć w nich to, co przygotowali najważniejsi branżowi wydawcy. Choć przyszłość imprezy jest niepewna – w nadchodzącym roku Games Convention ma zostać przeniesione do Kolonii – tegoroczna edycja będzie największą i najbardziej ekscytującą w historii. Na kolejnych stronach przedstawiamy najciekawsze tytuły, które zostaną w Lipsku zaprezentowane.

Alfabetyczny indeks gier z Games Convention 2008:

Risen

RPG PC

Oto nowy Gothic!

» Risen

Odcięta od świata kolonia rządzona przez tyrana, kopalnie skrywające sekret i bezimienny bohater, który odmieni losy tego świata. Czy to nie brzmi znajomo?

Jeśli brzmi, to dobrze – bo powinno. Risen to nowa gra niemieckiego studia Piranha Bytes, które zdobyło uznanie fanów gatunku RPG trzema częściami serii Gothic. Niestety w wyniku konfliktu z wydawcą tego cyklu, austriacką firmą JoWood, programiści musieli zrezygnować z używania stworzonej przez siebie marki. Dlatego ich kolejna produkcja nosi zupełnie inny tytuł – Risen.

Jednak styl rozgrywki nie zmieni się znacząco. Wciąż mamy więc do czynienia z grą RPG, w której kieruje się jedną postacią. Działania bohatera nadal pokazuje kamera zawieszona za jego plecami, a walka ma nieco zręcznościowy charakter. Zespół Piranha Bytes zna swoje mocne strony i chce wykorzystać je w pełni, by jego nadchodzące dzieło nie tylko zachwyciło graczy, ale i dowiodło poprzedniemu wydawcy, że popełnił błąd, oddając Gothica 4 (patrz: str. 12) w inne ręce. W Risen pojawią się więc znane motywy, ale dopracowane jak nigdy dotąd i wzbogacone o kilka nowych elementów.

Podobnie jak w Gothicu gracz nie będzie miał wpływu na wygląd bohatera czy jego historię. To rozbitek, którego statek wpadł na skaliste wybrzeże Forbidden Island. Nazwa tej wulkanicznej wyspy pochodzi od losu, jaki spotkał jej mieszkańców – większość z nich uwięziona została przez Inkwizytora w największym mieście tego skrawka lądu. To demoniczny tyran ze zdeformowaną twarzą, który odstępstwa od wprowadzonego przez siebie kodeksu egzekwuje przy pomocy bezlitosnych gwardzistów. Największym wykroczeniem jest opuszczenie granic portu. Zakaz ten wprowadzono rzekomo dla bezpieczeństwa mieszkańców – poza murami grasują dzikie bestie – ale w rzeczywistości ma powstrzymać śmiałków pragnących odkryć artefakty ukryte w rozrzuconych po wyspie świątyniach i kopalniach. A tam kryje się coś, na czym bardzo zależy Inkwizytorowi – przedmiot, który może naruszyć równowagę między bogami a ludźmi, siłami dobra i zła.

Już na początku gry bohater postawiony zostanie w bardzo nieciekawej sytuacji. Zaraz po wylądowaniu spotka Dona, herszta rebeliantów, którzy mają swój obóz w dziczy otaczającej miasto. Czy przyłączy się do nich? To już zależy od gracza...

Co zobaczymy na GC: Nowy trailer przedstawiający przybycie bohatera na wyspę oraz grywalny fragment aktualnej wersji tytułu (wciąż na wstępnym etapie produkcji).

Producent: Piranha Bytes
W sprzedaży od: 2009
risen.deepsilver.com

Gdy bohater przybywa na Wyspę Zakazów, z przerażeniem odkrywa panujące na niej zwyczaje.

Mieszkańcy głównego miasta wyspy więzieni są w jego murach przez gwardzistów Inkwizytora.

Tyran we własnej osobie. Inkwizytor to przerażający, a jednocześnie tajemniczy człowiek.

Główny port Wyspy Zakazów był niegdyś tętniącym życiem miejscem. Dziś na jego ulicach spotkać można tylko biedaków i członków różnych frakcji, w ciemnych zaułkach spiskujących przeciwko Inkwizytorowi.

Akcja PC PS3 X360

Lara w Tajlandii

» Tomb Raider: Underworld

Najsłynniejsza pani archeolog powraca piękna jak nigdy dotąd. Tym razem zabiera nas na wyprawę m.in. do tropikalnej Tajlandii!

Fani serii Tomb Raider dawno nie mieli tylu powodów do ekscytacji. Firma Eidos, wydawca tego tytułu, postanowiła przywrócić mu świetność w naprawdę wielkim stylu. Już dwie poprzednie gry z cyklu – Legend i Anniversary – pokazały, że po kilku słabszych odsłonach panna Croft wróciła do formy. Dzięki Underworld Lara ma udowodnić, że „królowa jest tylko jedna". Także w epoce konsol next-gen.



Underworld rozpocznie się od etapu rozgrywanego pod powierzchnią Morza Śródziemnego, gdzie Lara zmierzy się z rekinami i Krakenem.

Oto co na temat Tomb Raider: Underworld wiemy do tej pory. Gra działa na nowym silniku graficznym, dzięki któremu model bohaterki jest dużo bardziej szczegółowy niż we wcześniejszych odsłonach. Dużą uwagę twórcy przykładają do animacji Lary Croft – dotyczy to zarówno jej krągłości, jak i warkocza czy ubrań. Nowością ma być realistyczne „reagowanie" modeli postaci na warunki pogodowe (np. deszcz, którego krople będą osadzać się na ciele i ściekać po włosach). Warunki te mają również przełożenie na rozgrywkę – np. na błocie łatwiej będzie się poślizgnąć. Ważną rolę w rozgrywce odegrają różne środki transportu – począwszy od motocyklu bohaterki aż po umieszczony na linie hak, który ułatwi dostęp do trudno osiągalnych sekcji poziomów.

Co zobaczymy na GC: Poziom umieszczony w Tajlandii – będą mogli w niego zagrać wszyscy zwiedzający. Być może poznamy także nieujawnione dotąd umiejętności bohaterki.

Producent: Crystal Dynamics
W sprzedaży od: 21 listopada 2008
www.tombraider.com

Akcja PC

Bellic!!!

» GTA IV

Dobre wieści dla posiadaczy pecetów: będzie GTA IV w wersji na komputery!

Po kilku miesiącach oczekiwań właściciele pecetów mogą odetchnąć z ulgą – na krótko przed targami w Lipsku studio Rockstar zapowiedziało, że jego konsolowy hit, który znalazł dotąd ponad osiem milionów nabywców, trafi także na komputery. W Niko Bellica, głównego bohatera tej produkcji, wcielimy się już 18 listopada! Przy okazji ujawniono także kilka szczegółów na temat zmian, które pojawią się w pecetowej wersji Grand Theft Auto IV.

W wersji PC zobaczymy nowe tryby gry w sieci, które zostaną dodane do 15 dostępnych na konsolach.



RPG PC

Diablo dobra gra

» Diablo III

Blizzard to firma, która specjalizuje się w grach wybitnych. To więcej niż pewne, że Diablo III będzie wielkie.

Fabuła Diablo III rozpoczyna się w dwadzieścia lat po wydarzeniach z dodatku Pan Zniszczenia. Na początku gry w miejsce, w którym Diablo wyszedł z piekielnych czeluści, trafia kometa. To znak, że świat ponownie staje w obliczu zagrożenia. Na ratunek ludzkości wyruszysz jako przedstawiciel jednej z pięciu klas postaci. Poznawać je będziemy po kolei (w ten sposób Blizzard chce podtrzymywać zainteresowanie graczy). Do tej pory ujawniono dwie profesje. Pierwsza z nich to Witch King (król wiedźm), połączenie nekromanty i szamana. Potrafi on posługiwać się magią ognia oraz przywoływać duchy i umarlaków. Druga to Barbarian (barbarzyńca), specjalizujący się w walce bronią dwuręczną. Każda profesja występuje w dwóch wersjach: męskiej i żeńskiej. W trybie dla jednego gracza będziesz wykonywać questy w ramach historii, która ma być zdecydowanie „głębsza" niż ta w poprzednich częściach cyklu. Jednocześnie będzie do nich nawiązywać – dlatego podczas zabawy jeszcze raz odwiedzimy znane już miejsca (m.in. Tristram), spotkamy też dawnych druhów (np. Deckarda Caina).

Walka wygląda niemal identycznie jak w poprzednich odsłonach. Najważniejsza różnica to mniejsze znaczenie buteleczek z eliksirami leczniczymi – zamiast nich bohater zbiera czerwone kule wypadające z pokonanych przeciwników i automatycznie odnawiające zdrowie.



„Jesienna" kolorystyka części udostępnionych screenów zaniepokoiła fanów. Niepotrzebnie – większość gry toczyć się będzie w mrocznych lochach.

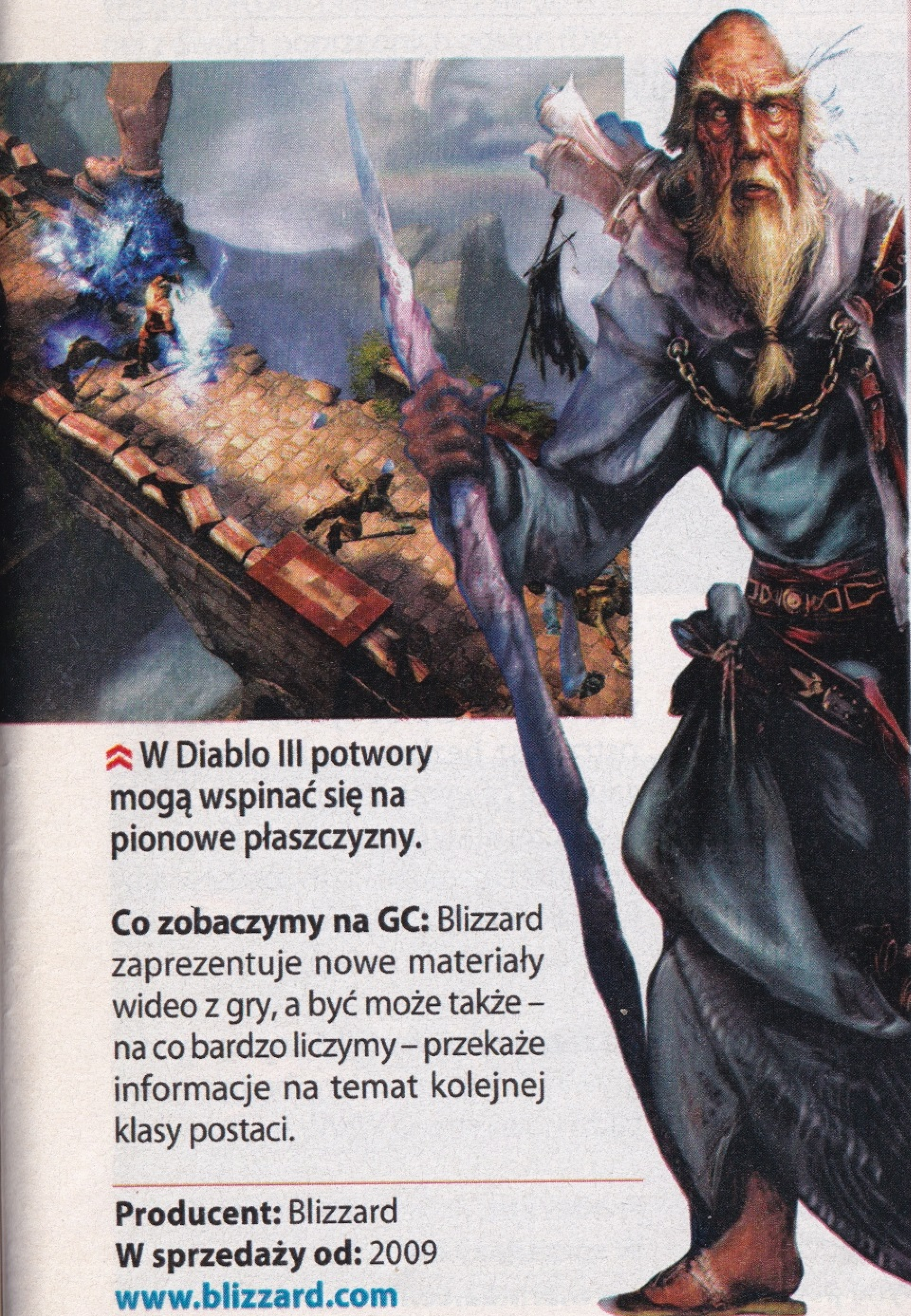
W ruchu Diablo III prezentuje się naprawdę znakomicie. Silnik – ten sam, który wykorzystany zostanie również w nadchodzącym StarCraft II (patrz: str. 13) – spisuje się na piątkę z plusem. Choć oprawa została przeniesiona w trzy wymiary, udało się utrzymać charakterystyczny dla serii klimat, a także płynność rozgrywki.

Najbardziej dostrzegalna będzie różnica w oprawie graficznej – na nowoczesnych komputerach gra osiągnie rozdzielczość nawet 1920 x 1200! O ile w trybie dla jednego gracza rozgrywka znacząco się nie zmieni, programiści pracują nad tym, jak w wersji PC udoskonalić multiplayer. Na pewno pojawią się nowe sposoby zabawy. Niewykluczone jest również, że komputerowcy będą mogli zagrać razem z posiadaczami konsol Xbox 360!

Co zobaczymy na GC: Rockstar pokaże grywalną wersję produkcji – niestety tylko na zamkniętych pokazach.

Producent: Rockstar
W sprzedaży od: 18 listopada 2008
www.gtaIV.com





W Diablo III potwory mogą wspinać się na pionowe płaszczyzny.

Co zobaczymy na GC: Blizzard zaprezentuje nowe materiały wideo z gry, a być może także – na co bardzo liczymy – przekaże informacje na temat kolejnej klasy postaci.

Producent: Blizzard
W sprzedaży od: 2009
www.blizzard.com

Jedziemy na Games Convention!



Pierwsze targi Games Convention w Lipsku odbyły się w 2002 roku. Od tego czasu impreza ta rozrosła się do imponujących rozmiarów i stała największym na świecie publicznym pokazem najnowszych gier komputerowych i wideo.

Tegoroczne targi zwiedzać można od 21 do 24 sierpnia (jednodniowy bilet normalny kosztuje 12 euro, ulgowy – 8 euro). Stoiska wydawców gier – w tym takich potentatów, jak Microsoft, Sony czy Electronic Arts – zajmą pięć hal Leipziger Messe, przestrzeni wystawienniczej położonej w odległości kilkunastu minut jazdy tramwajem od centrum Lipska. Poza oglądaniem najnowszych gier wszyscy zwiedzający mogą też brać udział w innych atrakcjach imprezy: koncercie Video Games Live (filharmoniczne wersje utworów z gier) czy pokazach sportów ekstremalnych.

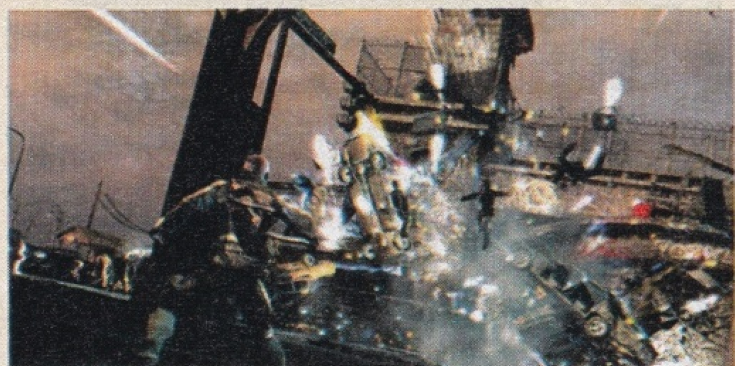
Zeszłoroczna impreza zgromadziła ponad 500 wystawców z całego świata, zaś cztery udostępnione dla zwiedzających hale odwiedziła rekordowa liczba 185 tysięcy widzów. Lipsk leży stosunkowo niedaleko, więc rokrocznie przyjeżdża tam wielu naszych rodaków, głównie z zachodniej Polski.

Jeśli wybierasz się na GC, przyślij nam swoją fotkę lub krótki reportaż z tej wycieczki na adres: **gamesconvention@click.pl**.



Pozostałe gry z GC 2008

Infamous



Wielka nadzieja Sony. Gra studia Sucker Punch (twórcy platformówek o szopie Sly), którą nazwać można „Grand Theft Auto z superbohaterem". Dotąd pokazywano tylko obrazki z tej produkcji, w Lipsku zobaczymy ją w akcji.

Crysis Warhead

Kontynuacja Crysisa na Games Convention pokazywana będzie na stoisku Electronic Arts w bardzo zaawansowanej, grywalnej wersji. Na targach poznamy szczegóły dotyczące trybu multiplayer.

Nowy Medal of Honor

Według przecieków w Lipsku zapowiedziana zostanie nowa część serii Medal of Honor – Operation Anaconda. Jej akcja rozgrywać się ma w czasach współczesnych (jak w Call of Duty 4: Modern Warfare) na terenie Afganistanu!

Singularity

Na targach E3 studio Raven poinformowało o grze Singularity. To FPS, w którym walczyć będziesz z sowieckimi wojskami posiadającymi umiejętność podróży między wymiarami. Będzie na GC.

Mirror's Edge



Rewolucyjna gra akcji studia Dice, która pozwala wcielić się w dziewczynę o imieniu Faith. To kurierka przyszłości, która przenosi tajne dokumenty, pokonując przeszkody miejskiej dżungli przy użyciu akrobatycznych ewolucji.

Wanted



O tej grze zaczęło być głośno kilka dni przed targami i mamy nadzieję, że zobaczymy ją w Lipsku. Będzie to oparte na motywach komiksu Marka Millara (i filmu z Angeliną Jolie) połączenie Maksa Payne'a i Gears of War.

Akcja PC PS3 X360

Nowe żołnierzyki

» Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Pierwsza część tej gry to najdoskonalszy stworzony dotąd „symulator" żołnierza. Jak będzie z jej kontynuacją?

Niezwykły realizm oraz dbałość o szczegóły wyróżniały Operation Flashpoint na tle innych gier wojennych do tego stopnia, że armia amerykańska wykorzystuje ją do szkolenia swoich żołnierzy. Wkrótce US Army będzie musiało zrobić aktualizację oprogramowania – Dragon Rising ma być rewolucją.

Wszystko za sprawą oprawy, za którą odpowiada silnik graficzny o nazwie Ego. Jego możliwości podziwialiśmy w wydanej niedawno fenomenalnej grze wyścigowej Race Driver: GRID. Engine pozwolił stworzyć kompleksowy model zniszczeń obiektów 3D, dynamiczny cykl pór dnia i warunków pogodowych – słowem: najbardziej realistyczne wirtualne pole bitwy w historii. Problem w tym, że nikt dotąd nie widział gry w akcji. Obrazki udostępniane przez twórców to tzw. „target render" – nie przedstawiają samej rozrywki, a tylko efekt, jaki graficy chcą uzyskać.

Fabuła Operation Flashpoint 2 rozgrywa się na wyspie Skira, leżącej nieopodal rosyjskiego wybrzeża. Tworząc mapy tego fikcyjnego miejsca, wykorzystano kilka gigabajtów autentycznych zdjęć lotniczych i terenowych. Na toczoną tu wojnę trafisz jako piechur, dowódca oddziału, kierowca bądź pilot samolotów lub śmigłowców. Dostępna będzie kampania oraz rozbudowany tryb dla wielu graczy.

Co zobaczymy na GC: Grywalny fragment gry – w końcu!

Producent: Codemasters
W sprzedaży od: 2009
www.codemasters.com/flashpoint2



Jeśli zechcesz, zostaniesz dowódcą takiego oddziału. Zapanowanie nad nim w takim chaosie to jednak trudne zadanie.



Walczyć będziesz mógł zarówno na lądzie, jak i w powietrzu.

Akcja PC X360

Dokopać Czarnorusinom!

» ArmA 2

Programiści z Czech przygotowują jeden z najbardziej realistycznych symulatorów pola walki. Do bitwy dojdzie gdzieś we wschodniej Europie...

ArmA 2 to kontynuacja taktycznej gry wojennej Armed Assault. Odpowiada za nią czeski zespół Bohemia Interactive, który stworzył m.in. pierwszą część gry Operation Flashpoint. Ich nowa produkcja to także symulacja współczesnego pola walki. Na jej potrzeby wiernie odwzorowano ponad 50 modeli współczesnej broni, pojazdów wojskowych oraz helikopterów. Dostępne w grze maszyny wykorzystasz do poruszania się po liczących około 240 km² planszach. Twórcy dokładają wszelkich starań, aby każdy element ekwipunku używany na polu bitwy zachowywał się jak jego rzeczywisty odpowiednik.

Akcję gry osadzono w 2009 roku na terenach fikcyjnej republiki Chernarus (w wolnym tłumaczeniu: Czarnoruś). Od dwóch lat w kraju tym trwa wojna domowa. Wcielasz się w amerykańskiego żołnierza, członka misji wojskowej mającej za zadanie rozstrzygnąć konflikt na korzyść Zachodu. W ArmA 2 jesteś cząstką potężnej machiny wojennej: początkowo musisz ściśle wykonywać polecenia przełożonych, z czasem sam otrzymujesz dowództwo nad oddziałem.

Nowością będzie system doświadczenia wzorowany na grach RPG, połączony m.in. z zarządzaniem surowcami (amunicją, środkami opatrunkowymi itp.). Sama rozgrywka nie będzie liniowa, na jej przebieg wpłyną podejmowane w trakcie walki decyzje, np. jeśli pozwolisz cierpieć cywilom lub sam ostrzelasz bezbronnych, stracisz ich zaufanie i ewentualną pomoc.

Inaczej niż w przypadku opisywanego wyżej Operation Flashpoint 2 wiemy już, jak ArmA 2 będzie wyglądać naprawdę (patrz: obrazek).

Co zobaczymy na GC: Fragmenty rozgrywki. Swoją premierę będzie miała także nowa strona WWW tej produkcji.

Producent: Bohemia Interactive
W sprzedaży od: 2009
www.arma2.com



Jesteś tylko trybikiem w wielkiej machinie wojennej. Podczas walki pamiętaj więc o pozostałych „trybikach"...

Akcja PC PS3 X360

Mafia rządzi w NY

» Ojciec chrzestny II

Oto połączenie gry akcji i strategii, które pokazuje od podszewki, jak należy zarządzać mafijną rodziną.

Pod koniec pierwszej części Ojca chrzestnego Michael Corleone namaścił cię na Dona Nowego Jorku. W nowej odsłonie gangsterskiej opowieści, której akcja rozgrywa się w latach 50. XX wieku, będziesz miał okazję wykazać się na stanowisku. Zanim jednak to nastąpi, spośród sześciu dostępnych klas gangstera (m.in. mięśniak, kasiarz i specjalista od podkładania bomb) wybierzesz grywalną postać. Jeśli później podczas zabawy nie będziesz w stanie samodzielnie poradzić sobie z jakimś zadaniem, bo np. twój bohater nie posiada umiejętności kasiarza, na pomoc wezwiesz jednego z podległych ci ludzi. Chłopakom z ferajny zlecisz także wykonanie niektórych misji, jak chociażby zabójstwa czy ściąganie haraczy, podczas gdy sam udasz się do innej części miasta i zajmiesz poważniejszymi kwestiami.

W Ojcu chrzestnym II pojawią się rozbudowane elementy strategiczne związane z zarządzaniem „rodziną", które nazwano The Don's View (przypomina on RTS-a, reszta rozgrywki ukazana zostanie z perspektywy trzeciej osoby). Na mapie miasta wydasz rozkazy podległym rzezimieszkom, nawiążesz kontakty z innymi rodzinami, a także zajmiesz się sprawami ekonomicznymi, jak posiadane zapasy broni i amunicji oraz oczywiście pieniądze.





Podczas wizyty na Kubie będziesz miał okazję pojeździć tamtejszymi samochodami.

Członkowie rodziny Corleone często „pracują" po godzinach. Zdarza się, że także podczas urlopu.

Nowością w grze będzie wyprowadzenie akcji poza granice Nowego Jorku – włoscy mafiosi zajmą się interesami na Florydzie, zawitają także na słoneczną Kubę. Po Ojcu chrzestnym II możemy się również spodziewać ulepszonego systemu sterowania, który usprawni zwłaszcza walkę wręcz.

Co zobaczymy na GC: Zwiastun oraz garść nowych obrazków. Najprawdopodobniej gra zostanie także zaprezentowana na zamkniętym pokazie.

Producent: Electronic Arts
W sprzedaży od: 27 lutego 2009
www.godfather2.ea.com

RPG PC X360

Łowca smoków

» Divinity 2: Ego Draconis

Dynamiczna akcja i kolorowa grafika mają stanowić o sile najnowszej odsłony Divinity. Także na konsolach!

W Ego Draconis przeniesiesz się do znanej z dwóch poprzednich odsłon (Divine Divinity i samodzielnego dodatku Beyond Divinity) magicznej krainy Rivellon. Trwający od kilku lat pokój zostaje zakłócony wraz z pojawieniem się krwiożerczego demona. W grze wcielisz się w łowcę smoków, zaś twoim zadaniem będzie zabijanie jak największej liczby ziejących ogniem stworów, tak aby zyskać status Dragon Lorda.

Jedną z największych zalet gry ma być duża swoboda w podejmowaniu decyzji oraz doborze umiejętności. Miłośników złożonych gier RPG powinna ucieszyć także spora liczba przedmiotów – zarówno magicznych artefaktów, jak i rodzajów uzbrojenia. Broń będzie można ulepszać oraz łączyć ze sobą (i np. używać w walce dwóch mieczy jednocześnie).

Oprawa graficzna Divinity 2 będzie w pełni trójwymiarowa. Nad ścieżką dźwiękową pracuje odpowiedzialny za udźwiękowienie poprzednich odsłon Kirill Pokrovsky. Gra powstaje na PC oraz X360, a na rynku pojawi się za około pół roku.

Co zobaczymy na GC: Nowe obrazki, oraz prawdopodobnie grywalny fragment rozgrywki.

Producent: Larian Studios
W sprzedaży od: II kwartału 2009
www.divinity2.com



Nawet jako pogromca smoków będziesz musiał walczyć z różnej maści karczemną hołotą.

Akcja PS3

Strefa śmierci

» Killzone 2

Od tej gry dużo zależy – Killzone 2 ma być tym dla PlayStation 3, czym Gears of War jest dla Xboxa 360.

Trzy lata temu studio Guerilla Games zademonstrowało światu trailer Killzone 2. Wywołał wśród graczy wielkie poruszenie, ale... pokazany film miał niewiele wspólnego z autentyczną rozgrywką. Dopiero teraz widać, jakie kształty ostatecznie przybierze Killzone 2. Graficznie produkcja prezentuje się wyśmienicie. Żarzące się w ścianach pociski, słupy czarnego dymu i płomienie trawiące wraki samochodów robią ogromne wrażenie. Akcja widziana z oczu bohatera jest bardzo intensywna, za co odpowiadają skrypty.

O nowościach w mechanice słychać jednak niewiele. Pojawi się system osłon, możliwość częściowej destrukcji otoczenia, a nawet wykorzystanie czujników sixaxisa (np. przy otwieraniu zamków). Reszta to rozwiązania dobrze znane z produkcji tego gatunku.

Niedawno przesunięto jednak datę premiery gry, tym razem na luty 2009 roku, mamy więc nadzieję, że dodatkowy czas zostanie przeznaczony na wprowadzenie nowości i dopracowanie trybu dla wielu graczy, którego szczegóły wciąż trzymają w tajemnicy.

Co zobaczymy na GC: Jeden z etapów gry na stoisku Sony, może też informacje na temat trybu multi.

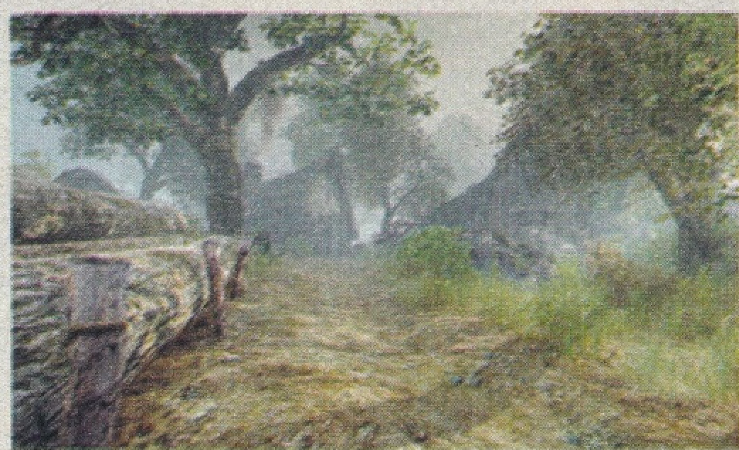
Producent: Guerilla Games
W sprzedaży od: 27 lutego 2009
www.killzone2.com



Twórcy twierdzą, że jeden żołnierz ma teraz więcej wielokątów niż cały poziom w pierwszym Killzone.

Pozostałe gry z GC 2008

Gothic 4: Arcania



JoWood, wydawca tej słynnej serii gier RPG, pokaże wreszcie w akcji produkcję, nad którą pracują twórcy strategii Desperados. Jej zawartość trzymana jest na razie w tajemnicy, udostępniono nam dotąd zaledwie kilka screenów.

Red Faction: Guerilla

Trzecia część Red Faction różni się od poprzedniczek tym, że jej akcja toczy się na otwartej przestrzeni (powierzchni Marsa), którą można eksplorować w sposób nieliniowy. W Lipsku zagramy w tryb multiplayer.

Overlord 2

Firma Codemasters wykorzysta lipskie targi do poinformowania o kontynuacji zabawnej gry RPG, w której kieruje się bohaterem otoczonym stadem goblinów, gotowych wykonać każdy jego rozkaz. Planowane platformy: PC, PS3 i X360.

Prince of Persia



Data premiery kolejnej części przygód księcia Persji nie została jeszcze ustalona, ale w Lipsku na pewno będziemy mogli zobaczyć grę w akcji. Na Games Convention dowiemy się więcej na temat umiejętności towarzyszki księcia, Eliki.

Fuel

Nowa gra wyścigowa twórców odpowiedzialnych za fenomenalne Colin McRae: DiRT i Race Driver: GRID. Na razie nie wiadomo o niej nic poza tym, że ukaże się na PC i next-genowe konsole. Więcej informacji – na Games Convention.

Skate 2



Dobre wieści dla fanów deskorolki. W Lipsku zobaczymy kontynuację gry Skate, która doda kilka nowych trików i możliwość samodzielnego przestawiania obiektów otoczenia.

RPG X360

Bohatera trzeba stworzyć

» Fable II

Choć wiele wieków minęło w Albionie od czasu Fable, jedno się nie zmieniło – to kraina nieograniczonych możliwości.



Podobnie jak w pierwszej części bohater będzie korzystał z magii i miecza. Przeciwko większym stworom trzeba jednak użyć broni palnej.

Akcję drugiej części Fable osadzono 500 lat po wydarzeniach pierwowzoru. Albion zmienił się i nie przypomina już średniowiecznej Europy, ale raczej Stary Kontynent z przełomu XVIII i XIX wieku. Widać to po architekturze i strojach noszonych przez mieszkańców, ale również po tym, jak bardzo rozwinęła się technologia, w tym oręż – w Fable II możliwe będzie korzystanie z broni palnej.

Przed rozpoczęciem zabawy zdecydujesz, jakiej płci będzie kierowana przez ciebie postać. Każda podejmowana w grze decyzja wpłynie na charakter, umiejętności oraz sposób postrzegania bohatera przez innych. Wśród całego spektrum możliwości rozwoju nowością będzie m.in. wychowywanie spłodzonych wcześniej dzieci. Z jakim skutkiem – to już zależeć będzie od tego, czy jesteś praworządnym obywatelem/obywatelką, czy też awanturnikiem, którego całymi miesiącami nie ma w domu.

Kolejną innowacją będzie pełna swoboda w poruszaniu się po Albionie i eksplorowaniu każdego napotkanego lochu oraz budynku. Mało tego, posiadając odpowiednią kwotę, będzie można kupić dowolny dom w świecie Fable II. Kapitał warto więc zbierać już teraz, tym bardziej że można to zrobić za pomocą prostych gier hazardowych dostępnych od 13 sierpnia w usłudze Xbox Live (oprócz waluty można tam wygrać m.in. przedmioty i eliksiry – wszystkie znajdą się później w posiadaniu twojej postaci). Innym ciekawym elementem rozgrywki ma być pies towarzyszący bohaterowi – można go tresować, bawić się z nim, a wszystko to wpływa na zachowanie zwierzęcia. Psiak będzie wskazywał drogę, a także pomagał w walce z przeciwnikami. Ta zaś ma być wyjątkowo efektowna, bo choć system sterowania korzysta w tym przypadku tylko z trzech klawiszy, konsola sama dobierze odpowiednie animacje, w zależności od ustawienia bohatera, jego pozycji względem wrogów i miejsca, w którym toczy się potyczka. Twórcy liczą także, że graczom spodoba się tryb kooperacji za pośrednictwem Xbox Live.

Co zobaczymy na GC: Grywalną, praktycznie ukończoną wersję Fable II na stoisku Microsoftu.

Producent: Lionhead Studios
W sprzedaży od: października 2008
www.fable2.com

RPG PC PS3 X360

V.A.T.S.!

» Fallout 3

Fallout w trzech wymiarach, a do tego w konwencji first person shooter. Profanacja? A może nowa jakość?



System celowania V.A.T.S. w akcji. To rozwiązanie łączy cechy turowej walki z poprzednich części z dynamiczną rozgrywką typową dla gier FPS.

Warto już na wstępie powiedzieć to sobie jasno: Fallout 3 to całkiem nowa gra, którą z poprzednimi odsłonami cyklu łączy tylko tytuł, kilka wątków fabularnych i parę pomysłów na rozgrywkę. Piszemy o tym, by fani dwóch wcześniejszych, kultowych części serii nie przeżyli rozczarowania, gdy zobaczą trójkę.

Akcję obserwujesz oczami głównego bohatera (będzie również możliwość przełączenia kamery w tryb TPP, wyglądem zbliżony do tego z Gears of War). Walka z przeciwnikami odbywa się albo w czasie rzeczywistym, albo w turach, z wykorzystaniem nowatorskiego systemu wspomagającego celowanie o nazwie V.A.T.S. Jego funkcjonalność polega na tym, że po rozpoczęciu starcia na ekranie pojawiają się specjalne wskaźniki. Dzięki nim możesz ocenić, jakie masz szanse na trafienie wroga w daną część ciała, a następnie wybrać, w którą z nich chcesz strzelić – zarówno w czasie rzeczywistym, jak i w trakcie aktywnej pauzy.

Trzeci Fallout po poprzednikach odziedziczył przede wszystkim system S.P.E.C.I.A.L., który opisuje cechy i umiejętności bohatera. Inny element znany z oryginału to komputer naręczny Pip-Boy 3000, który w trakcie wykonywania misji dostarcza wszystkich przydatnych informacji.

Ciekawostka na koniec: niedawno ujawniono, że kompozytorem muzyki do gry będzie Izraelczyk Inon Zur, twórca ścieżki dźwiękowej do takich gier, jak Crysis, Prince of Persia czy Icewind Dale II.

Co zobaczymy na GC: Praktycznie ukończoną, w pełni grywalną wersję.

Producent: Bethesda Softworks
W sprzedaży od: 10 października 2009
www.fallout.bethsoft.com

Strategiczna PC

Pustynny teatr

» Theatre of War II

Gry ukazujące afrykański front II wojny światowej to rzadkość. Ten stan rzeczy wkrótce się zmieni – dzięki Rosjanom!

Druga część rosyjskiej gry strategicznej Theatre of War przenosi graczy do roku 1943, kiedy to na pustyniach północnej Afryki ścierały się siły niemieckiego Afrika Korps i aliantów. Fabuła wiernie odtworzy ostatnią wielką ofensywę Niemców, przeprowadzoną po porażce pod Al-Alamajn. Gracz wybierze, czy pokieruje siłami nazistów generała Rommla, armią amerykańską Eisenhowera, czy też Brytyjczykami Montgomery'ego.

Każdą z 15 misji poprzedzać będzie filmik przedstawiający tło historyczne konfliktu oraz streszczający wydarzenia, które doprowadziły do rekonstruowanej bitwy. Słowo „rekonstrukcja" najlepiej odzwierciedla sytuację, którą zastaniesz na polach walki – zarówno tereny, jak i jednostki biorące udział w starciu (wliczając w to odpowiedni stosunek sił po obu stronach) wierne są realiom historycznym. Na potrzeby gry odtworzono m.in. ponad 50 modeli pojazdów i sprzętu z tamtego okresu.

W nowym Theatre of War poprawiona została sztuczna inteligencja jednostek. Kiedy żołnierzom skończy się amunicja, automatycznie podniosą leżące w pobliżu magazynki lub wycofają się do punktu zaopatrzeniowego.

Co zobaczymy na GC: 1C pokaże na swoim stoisku grywalną wersję produkcji, a także zapewne nowy trailer i screeny.

Producent: 1C
W sprzedaży od: października 2008
www.battlefront.com



Znalezienie odpowiednich zasłon terenowych dla piechoty podczas walki wśród piasków pustyni często graniczyć będzie z cudem.

Strategiczna PC PS3 X360

Wojna alternatywna



» Command & Conquer: Red Alert 3

Co by było, gdyby przywódca ZSRR miał możliwość przeniesienia się w przeszłość i zmiany biegu wydarzeń?



Hipotetyczną odpowiedź na to pytanie otrzymamy w grze Red Alert 3, kontynuacji jednej z najbardziej kultowych strategii w historii. Jest ona następująca: po wynalezieniu podróży w czasie postęp technologiczny zaczyna ewoluować w całkiem inną niż do tej pory stronę, a na wschodzie powstaje supermocarstwo o nazwie Imperium Wschodzącego Słońca.

Jednostki Imperium inspirowane są japońskimi animacjami.

To właśnie ono będzie trzecią – obok aliantów i Sowietów – stroną konfliktu w Red Alert 3. Na Games Convention będzie można poznać ze szczegółami słabe i silne strony nowego, inspirowanego wojskiem japońskim mocarstwa. Każda z frakcji będzie miała własną kampanię w trybie dla jednego gracza, składającą się z 8-10 misji. Niecodzienna fabuła pozwoliła autorom na dozę nietypowych rozwiązań, takich jak wprowadzenie do walki niedźwiedzi czy możliwości zamrażania wrogich oddziałów.

Red Alert 3 będzie działał na silniku SAGE, wykorzystanym po raz pierwszy w C&C: Generals, a ostatnio w Command & Conquer 3: Wojny o tyberium. Grafika jest bardzo kolorowa i podkreśla nie do końca poważne podejście twórców do wojennego tematu.

Co zobaczymy na GC: W pełni grywalne mapy dostępne dla zwiedzających, nowy trailer, szczegóły na temat jednostek poszczególnych frakcji.

Producent: EA Games
W sprzedaży od: października 2008
www.ea.com/redalert

Strategiczna PC

Nowe szaty króla

» StarCraft II

Niekwestionowany król strategii czasu rzeczywistego wraca w blasku chwały. Niestety dopiero w przyszłym roku.

Rozgrywka nowego StarCrafta mocno się zmieni. Kosmetycznym modyfikacjom poddano interfejs, całkowicie zmieniono natomiast system ulepszania jednostek. Ponownie pokierujesz trzema znacząco różniącymi się rasami: Terranami, Protossami oraz Zergami. W grze pojawi się większość oddziałów znanych z pierwowzoru, do których dołączy kilka świeżych, w tym sporych rozmiarów maszyny kroczące (u Terran i Protossów) i Królowa Matka w gnieździe Zergów.

Póki co znamy dwóch bohaterów, którzy pojawią się w kampanii dla jednego gracza (jej akcja osadzona została po wydarzeniach z dodatku Brood War). Pierwszy to Jim Raynor, były żołnierz Terran, który przystępuje do tajnej organizacji Sons of Korhal i zaczyna zwalczać nie tylko Zergów, ale i dawnych mocodawców. Zeratul jest z kolei wygnańcem, który odmówił przyłączenia się do kolektywnego umysłu Protossów, a teraz zajmuje się mobilizacją pozostałych sił swojej rasy.



Cechą charakterystyczną serii jest ogrom jednostek i duże zamieszanie na polu bitwy.

Na jednej z planet odkrywa tajne laboratoria, gdzie niejaki Duran pracuje nad wyhodowaniem hybrydy Protossa z Zergiem.

Pomiędzy misjami przeniesiesz się na statki bohaterów, gdzie przemieszczając ich pomiędzy pokładami, będziesz mógł rozmawiać z załogą oraz kupować ulepszenia.

Twórcy skupiają się nad tym, aby wszystko, co sprawdziło się w pierwszej części, przenieść w zupełnie nowe, trójwymiarowe środowisko dwójki. Nie będzie jednak czasu na podziwianie widoków – intensywność rozgrywki w StarCraft II będzie jeszcze większa niż w oryginale. To obietnica twórców, którzy jak dotąd nie zawiedli!



Jim Raynor to jeden z dwóch ujawnionych bohaterów kampanii dla jednego gracza w StarCraft II.

Co zobaczymy na GC: Kilka map udostępnionych do rozgrywki sieciowej na potężnym stoisku Blizzarda.

Producent: Blizzard
W sprzedaży od: I kwartału 2009
www.starcraft2.com

Akcja PC PS3 X360

Blazkowicz kontra Himmler



» Wolfenstein

Chociaż trudno w to uwierzyć, naziści wciąż nie dają za wygraną i starają się zabić B.J. Blazkowicza. Naiwniacy...

Tytuł, który zapoczątkował najpopularniejszy dziś gatunek gier – strzelaniny z widokiem „z oczu" gracza – powraca! W nowym Wolfensteinie (podobnie jak w przypadku Prince of Persia zrezygnowano z rozwlekłego tytułu) ponownie pokierujesz B.J. Blazkowiczem, jedynym człowiekiem, który jest w stanie powstrzymać III Rzeszę.

Akcję gry osadzono w 1943 r., tym razem jednak nie w średniowiecznym zamku (jak w Return to Castle Wolfenstein z 2001 roku), ale w fikcyjnym mieście Isenstadt. Naziści pod wodzą samego Heinricha Himmlera opracowują w nim tajną broń o nazwie Black Sun. Przy jej tworzeniu Niemcy pomagają sobie rytuałami okultystycznymi, w efekcie czego otwierają portal do innego wymiaru. Jak nietrudno się domyślić, wypełzają z niego najróżniejszej maści kreatury, przy których nawet Adolf Hitler to... dobry wujaszek.

Nowością ma być nieliniowość rozgrywki – a co za tym idzie, także spora swoboda w eksplorowaniu kolejnych dzielnic Isenstadtu. Nie zabraknie jednak zamkniętych lokacji, a wśród nich oczywiście tajnych laboratoriów. Obecnie twórcy zachwalają algorytmy sztucznej inteligencji, w tym system morale żołnierzy – jeśli zabijesz oficera wyższego rangą, otaczający go wojacy stopniowo będą tracić chęć do walki, a nawet zaczną uciekać. Po cichu mówi się także, że podczas gry Blazkowicz otrzyma wsparcie od miejscowego ruchu oporu, czego efektem w multiplayerze może być tryb kooperacji.

Co zobaczymy na GC: Zapewne niewiele więcej niż na E3 – trailer i screeny.

Producent: Endrant/Raven Software
W sprzedaży od: 2010
www.ravensoft.com





Heavy Trooper (na obrazku) będzie jednym z trudniejszych przeciwników.

Tłem fabularnym dla kolejnego Wolfensteina będą – co typowe dla tej serii – nazistowskie eksperymenty z mocami okultystycznymi.

Symulacja PC

Nowy, wspaniały Sim

» The Sims 3

Prace nad Spore zostały ukończone, Will Wright może więc powrócić do serii, która przyniosła mu sławę: The Sims.

Choć milionom fanów serii The Sims wystarczyłoby pewnie, gdyby kolejna jej część posiadała tylko nowocześniejszą grafikę (i lepszy algorytm wyszukiwania ścieżek w ciasnych pomieszczeniach), w symulacji wirtualnych ludzi szykują się spore zmiany. Po raz pierwszy zobaczymy je w Lipsku.

Najważniejszą cechą The Sims 3 jest otwarty świat gry, po którym komputerowe ludziki będą mogły przemieszczać się bez ekranów ładowania. Pojawią się także domy zamieszkiwane przez kilka rodzin (jak w dodatku Osiedlowe życie). Doświadczenia ze Spore przydały się twórcom – w trzecich Simsach znajdzie się edytor, który pozwoli na modyfikację wszystkich obiektów gry – w tym także wyglądu ludków.

Co zobaczymy na GC: Po raz pierwszy – grywalny fragment zabawy.

Producent: Maxis
W sprzedaży od: I połowy 2009
thesims3.ea.com



Po raz pierwszy w serii The Sims komputerowe ludziki będą mogły swobodnie przemieszczać się po całym sąsiedztwie – bez ekranów ładowania.

Strategiczna PC PS3 X360

Totalna przyszłość

» Stormrise

Creative Assembly to twórcy strategii spod znaku Total War. Ich nowy, futurystyczny RTS może wywrócić gatunek do góry nogami.

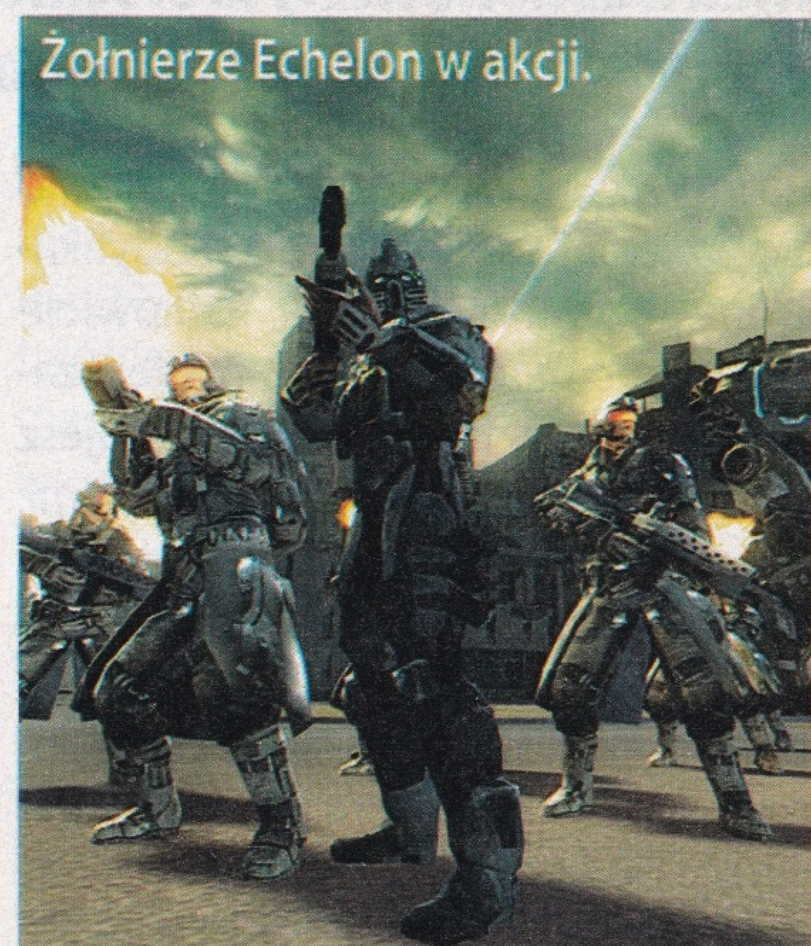
Powierzchnia Ziemi została zniszczona podczas katastrofy nuklearnej. Po setkach lat od tej tragedii zamrożeni pod powierzchnią planety ludzie z frakcji Echelon przebudzili się, by odbudować cywilizację. Na powierzchni przetrwali jednak Sai – mutanty przystosowane do życia w radioaktywnym środowisku. Wybucha między nimi krwawa wojna – oto zarys scenariusza Stormrise.

Choć na pierwszy rzut oka produkcja przypomina grę akcji, jest to pełnoprawna strategia. Wszelkie polecenia będziesz wydawać przy użyciu tzw. książki taktycznej, zawierającej rozkazy wykonywane potem przez żołnierzy. Ich działania będzie można zobaczyć w dużym przybliżeniu z kamery umieszczonej tuż za jednostkami. Ten nowatorski system sterowania wynika z faktu, że produkcja powstaje głównie z myślą o konsolach (ale niemal na pewno ukaże się również na PC), wszystkie polecenia będzie więc można wydawać przy użyciu pada.

Zaletą Stormrise ma być pełna trójwymiarowość pola bitwy: podczas starć wykorzystasz nie tylko różnice w ukształtowaniu terenu, ale również wszelkiego rodzaju zabudowania (np. z dachu drapacza chmur artyleria uzyska imponujący zasięg). Mało tego, możliwe będzie także robienie podkopów oraz używanie sieci kanalizacyjnych zrujnowanych miast, w których toczą się walki.

Co zobaczymy na GC: Grywalny fragment jednego z poziomów. Niestety być może tylko na zamkniętym pokazie.

Producent: Creative Assembly
W sprzedaży od: 2009
www.sega.com/stormrise



Żołnierze Echelon w akcji.

Akcja PS3 X360

Murzyńskie zombi

» Resident Evil 5

Po strzelaniu do opętańców w otoczeniu ponurych zamków czas na niebezpieczną wyprawę do serca Afryki, gdzie zło czai się na każdym kroku.



Dotąd żaden survival horror nie rozgrywał się w Afryce. Ciekawe, czy umiejscowienie akcji Resident Evil 5 w tym otoczeniu będzie trafionym pomysłem.

Właśnie na czarnym lądzie będzie się rozgrywać akcja piątej części najpopularniejszej serii survival horrorów. Po 10 latach od zniszczenia Raccoon City (miejsca znanego wszystkim fanom poprzednich odsłon cyklu) wybierzesz się do miejsca, w którym wszystko się zaczęło. To stąd pochodzi tajemniczy T-Virus, który rozprzestrzenił się po świecie, zamieniając ludzi w zombi.

Podczas afrykańskiej przygody dużo czasu spędzisz na powierzchni, ale akcja gry toczyć się będzie także w jaskiniach, ruinach podziemnego miasta czy w kopalni. Będzie to okazja dla głównego bohatera (co ciekawe, będzie nim Chris Redfield z jedynki), by odpocząć od temperatury panującej na powierzchni. A będzie ona miała duży wpływ na stan zdrowia postaci – długie przebywanie na słońcu może wywołać udar czy przegrzanie organizmu, co utrudni celowanie, a nawet wywoła halucynacje.

Pomimo całkowicie nowego otoczenia podstawy rozgrywki nie zmienią się (za grę odpowiada ojciec cyklu, Jun Takeuchi). Zabawa będzie niemal identyczna jak w poprzedniej, chwalonej czwartej części. Zmodyfikowany zostanie jedynie sposób prezentowania wydarzeń na ekranie – statycznie ustawioną kamerę zastąpi widok zza pleców kierowanego bohatera. Przejście na next-genowe konsole oznacza także wyraźnie lepszą oprawę wizualną. Modele postaci, otoczenie, wybuchy, efekty graficzne – to wszystko prezentuje się doskonale.

Co zobaczymy na GC: Trailer, a może też grywalny poziom.

Producent: Capcom
W sprzedaży od: marca 2009
www.residentevil.com/5

Przygodowa PC PS3 X360

Ciche wzgórze znów straszy

» Silent Hill: Homecoming

Do tej pory Silent Hill straszył w najlepszym stylu. Czy sztuka ta uda mu się po raz piąty z kolei?

Pytanie jest o tyle zasadne, że produkcję piątej części cyklu powierzono zespołowi, który nie dość, że nie ma doświadczenia w gatunku survival horrorów, to do tej pory stworzył gry najwyżej średnie – Star Wars Episode III: Revenge of the Sith i Kod da Vinci. Studio to nosi nazwę The Collective i ma siedzibę w USA (kolejna zmiana, dotąd nad serią pracowali Japończycy). Mamy jednak nadzieję, że nowi twórcy sprawią nam miłą niespodziankę – czy tak będzie, będziemy mogli się przekonać w halach Leipziger Messe.



W piątce ma być zdecydowanie więcej zagadek niż walk. Każdy, kto męczył się z monstrami z Silent Hill: The Room, przyzna, że to doskonała wiadomość.

W piątej części Silent Hill wcielisz się w Aleksa Shepherda, byłego żołnierza, który wraca do rodzinnego miasteczka, aby spotkać się z bliskimi. Na miejscu okazuje się, że jego matka jest ciężko chora, a brat zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Aby go odnaleźć, bohater będzie musiał udać się do tytułowego Silent Hill, gdzie czekają na niego – jak zwykle w tym przeklętym miejscu – przerażające maszkary z najpotworniejszych sennych koszmarów.

Choć zmienili się twórcy, Silent Hill: Homecoming wraca do korzeni serii. Inaczej niż choćby w poprzedniej części rozgrywka będzie skupiona przede wszystkim wokół zagadek, a walka z potworami stanowić będzie tylko dodatek. Przyda się więc przede wszystkim umiejętność kojarzenia faktów, a nie zręczność czy refleks. Dlatego na swojej drodze Alex poza maszkarami spotka również kilka przyjaźnie nastawionych postaci. Wśród nich pojawi się Ellie, z udziałem której rozegra się być może intrygujący wątek miłosny.

Co zobaczymy na GC: Niemal pełną wersję produkcji, w której fragment będą mogli zagrać zwiedzający.

Producent: The Collective
W sprzedaży od: 26 września 2008
www.konami.com

Akcja PC PS3 X360

Quake na kółkach

» Rage

Twórcy Dooma i Quake'a, prawdziwi ojcowie strzelanin FPP, pracują nad tym, aby tchnąć nowe życie w – ich zdaniem – skostniały gatunek.

Najnowsza produkcja id Software osadzona została w postapokaliptycznym świecie przyszłości, gdzie ci, którzy przeżyli atomową zagładę, są ciemiężeni przez wojskowy reżim. Postać, w którą się wcielisz, to właściciel sporego garażu samochodowego, który zdecydował się stawić opór dyktaturze.

Na potrzeby gry tworzony jest tętniący życiem świat – według obietnic id Software największy w historii gatunku. Aby to osiągnąć, wykorzystano mocno zmodyfikowaną wersję znanej z Enemy Territory: Quake Wars technologii MegaTexture. Pozwala ona pokrywać ogromne obszary jedną gigantyczną teksturą. To różni ją od standardowego sposobu projektowania gier, gdzie każdy obiekt 3D teksturowany jest oddzielnie.

Zaletą Rage ma być duża swoboda poruszania się po świecie gry – pieszo lub za pomocą pojazdów. Wozy będą przypominały te z filmów „Mad Max", klimat tej serii jest tu zresztą wyraźnie wyczuwalny. Dlatego też oprócz sekwencji polegających wyłącznie na strzelaniu weźmiesz udział również w emocjonujących wyścigach po pustynnych bezdrożach. Zwycięstwa w nich będą premiowane ulepszeniami do samochodu, a nawet zupełnie nowymi pojazdami. Nie zabraknie też trybu multiplayer.

Co zobaczymy na GC: Najpewniej tylko nowy filmowy trailer.

Producent: id Software
W sprzedaży od: 2010
www.idsoftware.com



Bohater Rage napotka na swojej drodze wiele postaci i różnych frakcji, z którymi będzie mógł współpracować lub walczyć.

Postapokaliptyczny świat nasuwa skojarzenia z Falloutem 3, ale w grze id Software będzie więcej akcji.

Sportowa PC PS2 PS3 PSP X360

Piłkarska ewolucja

» Pro Evolution Soccer 2009

Konsolowa FIFA z roku na rok jest coraz lepsza, więc Konami musi się wziąć ostro do pracy. Czy Pro Evolution Soccer 2009 pokaże klasę?

To pytanie zadaje sobie wielu fanów piłki nożnej, a na Games Convention wiele powinno się wyjaśnić. Jak dotąd Konami pilnie strzeże informacji, ale w Lipsku na pewno odsłoni karty – tym bardziej że premiera tuż, tuż.

Oczekiwania są duże, bowiem Shingo „Seabass" Takatsuka zapowiedział, że w nowym PES-ie zmieni się niemal wszystko. W animacjach piłkarzy pojawią się niespotykane wcześniej zagrywki, również system sterowania wzbogaci się o parę nowych opcji. Po przeanalizowaniu różnych „patentów" na strzelenie gola wynalezionych przez graczy dopracowano grę bramkarzy. Trudniejsze będzie także dryblowanie – nawet Cristiano Ronaldo może mieć kłopoty z utrzymaniem się przy piłce, jeśli nie wykażesz się refleksem. Prawdopodobnie pojawi się także tryb Become a Legend, odpowiednik Be a Pro z cyklu FIFA.

Co zobaczymy na GC: Na zbliżającym się Games Convention będzie można zobaczyć niemal ostateczną wersję Pro Evolution Soccer 2009.

Producent: Konami
W sprzedaży od: października 2008
www.konami.com

Składy reprezentacji Brazylii i Argentyny będą w pełni aktualne.



W PES 2009 pojawią się nowe stadiony, m.in. Wembley i Old Trafford.



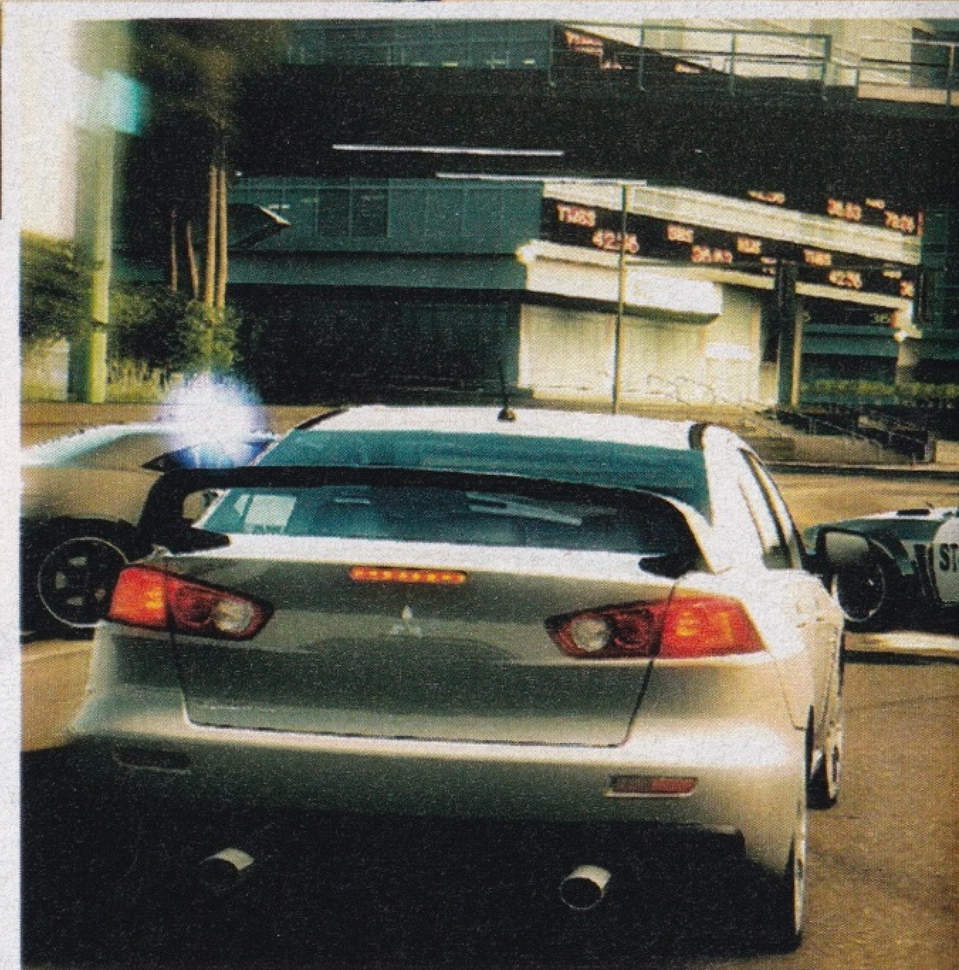
Dzięki nowemu modelowi jazdy karoserie aut będą w realistyczny sposób „pracować".

Wyścigowa PC PS2 PS3 PSP X360

Tajniak za kółkiem

» Need for Speed Undercover

Po eksperymencie o nazwie ProStreet twórcy Need for Speed wracają do świata nielegalnych wyścigów – choć chcą przedstawić je inaczej niż zwykle. Pirat drogowy i policjant to teraz jedna i ta sama osoba. Ty!



Tego brakowało mi w ProStreet – w Undercover znów pościgamy się z policyjnymi wozami.

Miniony rok nie był udany dla cyklu Need for Speed. Część ProStreet, próba przeniesienia rywalizacji kierowców na zamknięte tory, nie spełniła oczekiwań. Kilka niedociągnięć tej produkcji przełożyło się na średnie oceny recenzentów i umiarkowaną sprzedaż. W tym roku, szczególnie po premierze fantastycznego Race Driver: GRID, Electronic Arts nie może pozwolić sobie na podobną wpadkę. Co nie znaczy, że zamierza zrezygnować z eksperymentów...

Nową odsłonę cyklu Need for Speed twórcy nazywają „Open World Action Driving Adventure", czyli, w bardzo wolnym tłumaczeniu, „pełną akcji przygodą na kółkach rozgrywającą się w otwartym świecie". Electronic Arts to firma, która zbudowała swą pozycję na mistrzowskim marketingu i wymyślaniu takich właśnie chwytliwych sloganów. W tym przypadku po raz kolejny korzysta z umiejętności swoich sowicie opłacanych spin-doctorów, nie zmienia to jednak faktu, że żadne ze słów użytych w powyższym haśle nie jest przypadkowe.

Undercover będzie „przygodą", ponieważ ważnym elementem gry jest scenariusz skonstruowany zgodnie z zasadami podpatrzonymi u filmowców z Hollywood. Tam też zresztą nakręcono wszystkie aktorskie i kaskaderskie przerywniki pojawiające się między wyścigami. Nowy NFS opowiada historię policjanta, który udaje kierowcę do wynajęcia, by zbadać podziemny świat nielegalnych zawodów, ze wszystkimi jego najciemniejszymi stronami. Działa jako tajniak, więc dla drogówki niczym nie różni się od piratów drogowych i złodziei samochodów, których próbuje rozpracować – dlatego ucieczki przed radiowozami na sygnale stanowić będą ważną część rozgrywki. Jedyną osobą, która zna jego tożsamość, jest kontakt operacyjny podsuwający bohaterowi kolejne zadania, w którego wcieli się aktorka Maggie Q (patrz: ramka).

„Otwarty świat", w którym będzie się toczyć akcja Undercover, to okolice Tri-City Bay, siatka dróg spinająca dwa miasta usytuowane tuż nad oceanem oraz Metropolitan Island, wyspę położoną na środku zatoki. Inaczej niż we wcześniejszych odsłonach serii (np. Most Wanted) każdy z tych obszarów dostępny będzie od samego początku rozgrywki. Łącznie przygotowano ponad 130 kilometrów autostrad, ulic i bezdroży, co jest wartością imponującą. Warto jednak umieścić ją w pewnym kontekście: Test Drive Unlimited, największa z gier samochodowych z akcją toczącą się w otwartym świecie, miała aż 2400 kilometrów dróg!

Autorzy nowego Need for Speed nie mają jednak ambicji opracowania symulacji w stylu TDU – ich celem jest stworzenie motoryzacyjnej gry... „akcji". Dlatego w Undercover zobaczymy zupełnie nowy model jazdy, który nazwano HDE, co jest skrótem od słów: Heroic Driving Engine. Różni się on od tych z wcześniejszych tytułów z cyklu setkami większych i mniejszych zmian, których w większości nawet nie zauważymy – za to na pewno je poczujemy.

HDE ma sprawić, by jazda była jak najbardziej efektowna, stara się więc pomagać graczowi, analizować wydawane przez niego komendy, sytuację na drodze i ukształtowanie jezdni, by wóz prowadził się jak najbardziej płynnie. HDE ułatwia również wykonywanie najróżniejszych popisowych manewrów – odpowiednie wychylenie gałki pada z wciśniętym hamulcem ręcznym pozwala w prosty sposób zrobić zwrot o 180 stopni. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by po nim od razu zacząć cofać, wykonać kolejny półobrót i jechać

Dziewczyny Undercover

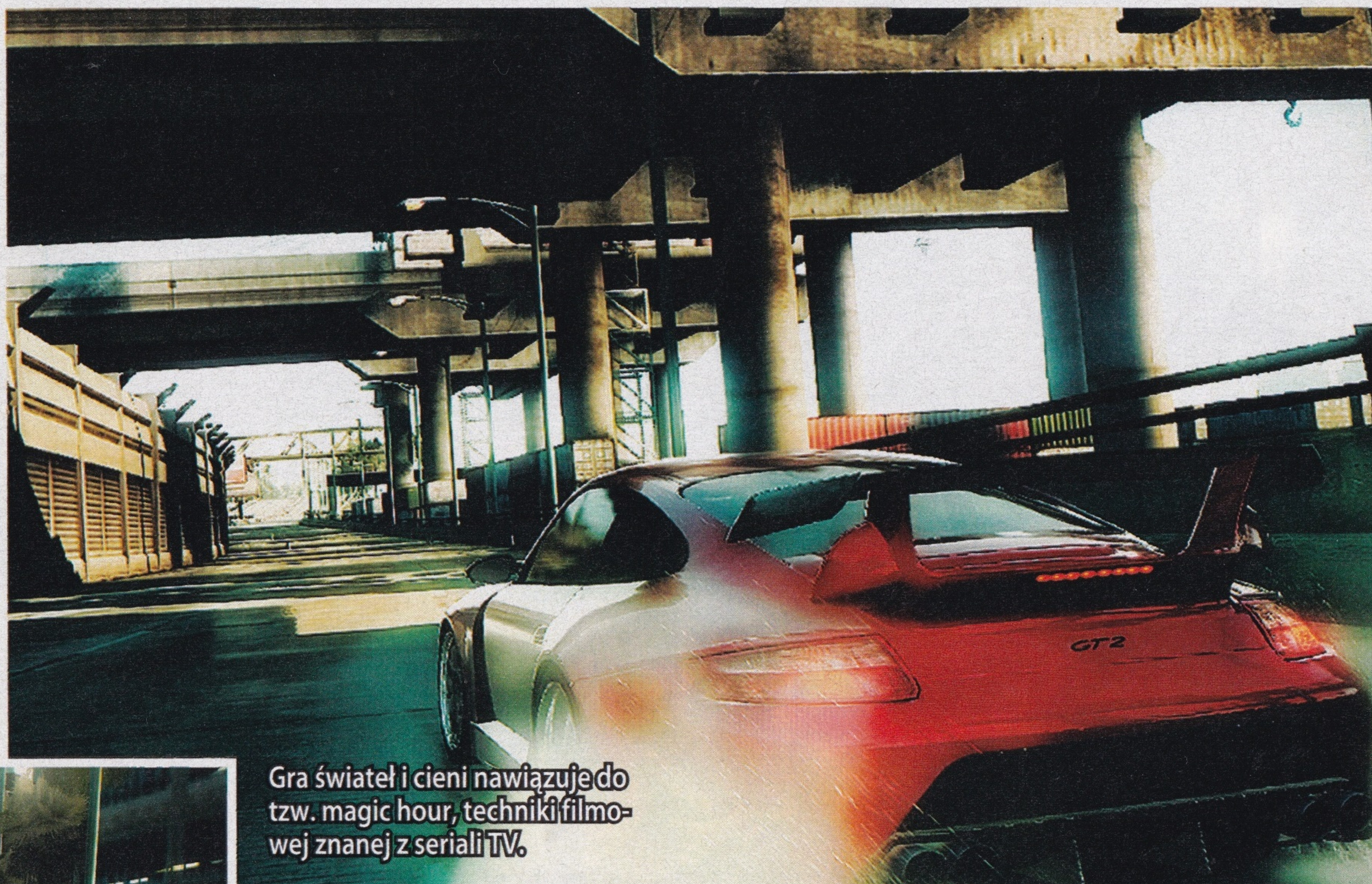


Maggie Q



Christina Milian

Do scenek filmowych zrealizowanych na potrzeby gry EA Black Box zatrudniło kilka znanych osób. Największą gwiazdą jest aktorka Maggie Q, wychowana na Hawajach córka Wietnamki i Amerykanina o irlandzkich i... polskich korzeniach. Sławę przyniósły jej „Mission: Impossible III" i czwarta część „Szklanej pułapki", a zadebiutowała w singapurskim filmie „Gui ming mo", którego tytuł tłumaczy się na polski jako... „Modelka z piekła rodem". W obsadzie pojawi się również Christina Milian, piosenkarka r'n'b, której ostatni album, „So Amazin'", ukazał się w 2006 roku.





Gra świateł i cieni nawiązuje do tzw. magic hour, techniki filmowej znanej z seriali TV.



Jak zwykle w serii pojeździmy licencjonowanymi autami.

dalej w tym samym kierunku. Marc DeVellis, profesjonalny kierowca rajdowy, który pomaga programistom w pracach nad serią NFS (patrz: ramka), mówi, że dzięki HDE mógłby „kręcić piruety w budce telefonicznej". Jak się okazało, nie tylko on. Ewolucje, które w Undercover przychodziły mi z taką łatwością, próbowałem powtórzyć w domu w Most Wanted, Carbon czy ProStreet – w żadnej z nich się nie udało. Fanów „hollywoodzkiej" jazdy ucieszy, że do serii powraca tzw. Speedbreaker, czyli możliwość chwilowego spowolnienia akcji, pozwalająca na wykonywanie bardziej precyzyjnych manewrów.

Pomysł na uczynienie z Undercover sensacyjnego filmu o maniakach prędkości wpłynął na strukturę rozgrywki. W głównym trybie dla jednego gracza zamiast tradycyjnych wyścigów pojawią się tzw. misje, wybierane z poziomu mapy z kilku lub kilkunastu dostępnych na danym etapie scenariusza. Większość z nich to klasyczne wariacje na temat samochodowej rywalizacji: jazda na czas do określonego punktu, konkurowanie z innymi kierowcami itd. W Undercover odróżnia je otoczka. Misję zaczyna sekwencja filmowa. Po niej następuje animacja na silniku gry. W płynny sposób przechodzisz do samej rozgrywki, w trakcie jazdy może pojawić się kolejny przerywnik, a nawet jeśli nie, to i tak jakaś nieinteraktywna scenka (np. z aresztowania „wystawionego" policji kierowcy) będzie nagrodą za wykonanie zadania.

Undercover prezentuje się okazale pod względem oprawy – zarówno graficznej, jak i dźwiękowej. Widać ogrom pracy włożony w szczegółowe odwzorowanie samochodów, co ma tym większe znaczenie, że system HDE nie tylko pomaga jeździć, ale i dba o to, by kamera w jak najlepszy sposób jazdę tę pokazywała. Podobnie jak w ProStreet, pojawi się zaawansowany model zniszczeń, który jednak nie będzie miał większego wpływu na parametry jezdne samochodu. Słychać też pracę dźwiękowców, którzy na kilka różnych sposobów nagrali odgłosy wydawane przez każde z aut zawartych w grze (oddzielnie dla widoku z zewnątrz, znad maski itd.).

Nowy Need for Speed zapowiada się interesująco, a jego rozrywkowy charakter uspokoi tych, dla których ProStreet był zbyt złożony. Oby tylko w hollywoodzkim blichtrze i fabularnych misjach nie zabrakło tego, co w serii jest najważniejsze – prędkości. Jak będzie, przekonamy się już jesienią.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: EA Black Box
W sprzedaży od: 18 listopada 2008
www.needforspeed.com



Nowością będą pojedynki na autostradzie, w których celem ma być zepchnięcie innego kierowcy z zatłoczonej drogi.

NFS jest jak Ferrari



Marc DeVellis to kierowca rajdowy, który od sześciu lat pomaga programistom pracującym nad serią Need for Speed. O zespole tym mówi, że „jest jak team Ferrari", przechwala się swoimi samochodami (a jest czym, spośród pięciu posiadanych przez niego maszyn dwie „ulubione" to limitowana edycja lotus esprit twin turbo i biały chevrolet corvette Z6), najwięcej ma jednak do powiedzenia na temat gry Need for Speed Undercover.

Click!: ***Wiem, że byłeś zawodowym kierowcą. Gdzie się ścigałeś?***
Marc DeVellis: Całe moje życie związane jest z rajdami samochodowymi. Ostatnio jeździłem w zawodach Champ Car Atlantics (obecnie noszą nazwę Atlantic Championship – przyp. red.). To wyścigi podobne do Formuły 1, bardzo popularne w USA.
Jaką rolę pełnisz w zespole pracującym nad Need for Speed?
Kiedy EA tworzyło NFS: Underground, zatrudniło mnie jako konsultanta do prac nad modelem jazdy. Zajmuję się tym do dzisiaj i mam wkład we wszystkie późniejsze części gry. Przy Undercover dostałem zielone światło, by stworzyć zupełnie nowy system prowadzenia samochodów – i w ten sposób powstał HDE.
Czym różni się on od poprzednich modeli jazdy?
Wszystko jest w nim naprawdę symulowane, nie ma niczego, co byłoby w jakikolwiek sposób uproszczone czy oszukane. Model jazdy składa się z 400 parametrów, które określają sposób, w jaki auto się prowadzi. Ustalamy je oddzielnie dla każdego samochodu, aby gra jak najwierniej oddawała to, jak wozy jeżdżą. Na same opony mamy aż 30 różnych atrybutów – średnicę kół, ciśnienie powietrza, zużycie bieżnika itd.
Jakie było największe wyzwanie podczas prac nad nowym modelem jazdy?
Seria Need for Speed trafia do wszystkich entuzjastów motoryzacji, ale nie każdy z nich jest doskonałym graczem. Manewry, które można wykonywać w Undercover, są naprawdę skomplikowane, tylko zawodowcy sobie z nimi radzą. Musieliśmy przenieść to wszystko na gałkę i kilka przycisków, a do tego tak wyważyć system sterowania, aby początkujący łatwo mogli poznać jego podstawy, ale też by nie okazał się on zbyt prosty dla hardkorowców.


Wizyta w Paryżu nie może się obyć bez odwiedzin w dzielnicy bur… wiatraków.


Mroczny klimat jest mocną stroną obu części Art of Murder.

Przygodowa PC

Spiski i zagadki przeszłości

» Art of Murder: Hunt for the Puppeteer, Testament of Sin

Rzeszowski oddział City Interactive prowadzi intensywne prace nad dwiema naprawdę dobrze zapowiadającymi się przygodówkami. Przedstawiamy je pierwsi w Polsce!

Programiści z Rzeszowa kiedyś zasłynęli podobną do słynnego Mysta grą Schizm, w zeszłym roku natomiast stworzyli bardzo udany kryminał Art of Murder: Sztuka zbrodni. Od tego czasu ulokowane na malowniczym rzeszowskim rynku studio znacznie się rozrosło. Obecnie trwają w nim prace nad dwoma nowymi tytułami.

Pierwszy z nich to kontynuacja przygód młodej agentki FBI, Nicole Bonnet, znanej z gry Art of Murder. Kolejna część tej produkcji, Hunt for the Puppeteer będzie klasyczną przygodówką point'n'click. Nicole wyrusza do Nowego Orleanu, by tam zbadać sprawę seryjnego mordercy zwanego Lalkarzem (tytułowy Puppeteer). Swoje ofiary przywiązuje on do lin i układa – jak marionetki – wśród naprędce zaaranżowanych scenerii. Polowanie na szaleńca zaprowadzi cię m.in. do Paryża, Marsylii, a także na słoneczną Kubę.

Miałem okazję przyjrzeć się jednemu z miejsc zbrodni w stolicy Francji. Mroczna, dwuwymiarowa lokacja była klimatyczna, a do tego ładnie wykonana. Dużo lepiej niż w pierwszej części AoM prezentowały się także trójwymiarowe modele postaci. Zagadki, które przyszło mi rozwiązać, stały na niezłym poziomie trudności. Nowością podczas rozgrywki będzie wykonywanie zdjęć miejsc zbrodni, ważne będzie również zebranie wszystkich możliwych dowodów. Interfejs raczej się nie zmieni, natomiast poprawiony zostanie system dialogowy – pojawi się tradycyjna lista kwestii do wyboru. Gra powinna trafić na rynek na początku przyszłego roku, najpewniej w styczniu.

Sporo wcześniej, bo prawdopodobnie już w październiku, zagramy w Testament of Sin. Wzorem dla tej produkcji point'n'click jest seria Broken Sword czy filmowe przygody Indiany Jonesa. Pokierujesz w niej losami niejakiej Sylvie Leroux, młodej studentki archeologii, której wujek, także archeolog, zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Poszukiwania zaprowadzą cię najpierw na Maltę i sąsiednie wyspy, później zaś do Rzymu, Watykanu i Stambułu. Zdradzę jeszcze, że Sylvie natrafi na ślady tajemniczego spisku z przeszłości. Sporą rolę w całej opowieści odegra pewien – niegdyś chroniony przez templariuszy – artefakt o potężnej mocy.

Historia przedstawiona w Testament of Sin będzie o wiele „lżejsza" niż ta w sequelu Art of Murder, pełna dynamicznej akcji, przygód oraz humoru. Interfejs oraz sposób prowadzenia dialogów w obu grach będzie niemal identyczny, w ekwipunku Sylvii nie ma jednak elektronicznego notatnika, z jakiego korzysta Nicole (dziennik bohaterki będzie natomiast dostępny w menu u góry ekranu). W obu tytułach pojawi się też opcja podświetlenia kluczowych miejsc interakcji.

Przy okazji Testament of Sin moją uwagę przykuły ładnie wykonane lokacje, zwłaszcza ruiny świątyni na wyspie Gozo. Wspominam o tym, ponieważ za grafikę w obu produkcjach odpowiada ten sam silnik – Virtual 3D. Co ciekawe, gry na nim stworzone łatwo można przenieść na konsole. Choć do tej pory City Interactive oficjalnie mówi tylko o wersjach pecetowych, nie jest wykluczone, że nowe przygodówki wydawcy zobaczymy także na innych platformach.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

Producent: City Interactive
W sprzedaży od: I kwartału 2009 (Art of Murder: HftP), października 2008 (Testament of Sin)
www.city-interactive.com

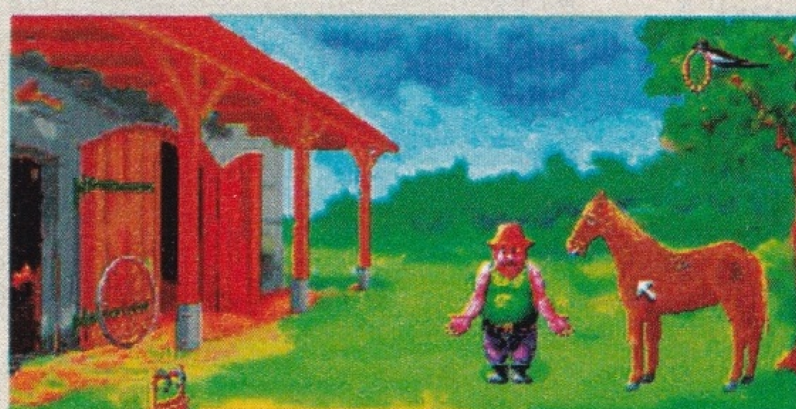
Wizytując Rzym, Sylvie na pewno nie zapomni przejechać się skuterem. »


Zabytkowe wnętrza będą częstym widokiem podczas gry w Testament of Sin.

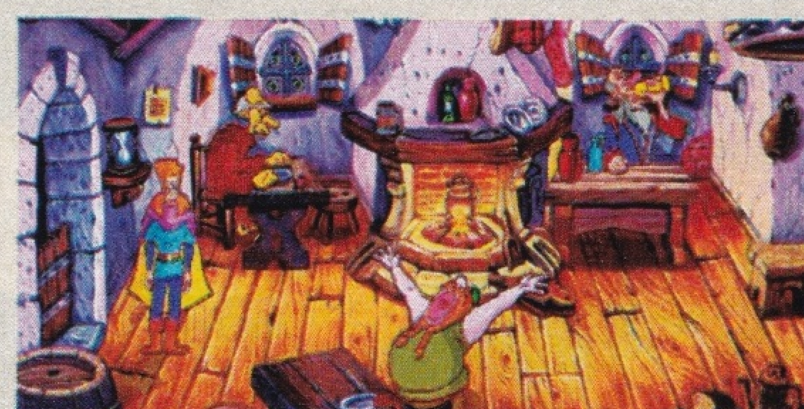
Polskie przygodówki



Teenagent (1994)
Pierwsza rodzima przygodówka point'n'click. Zwykły chłopak zostaje wplątany w aferę, której stawką są sztabki złota. Pełną wersję gry znajdziesz na naszym DVD.



Sołtys (1995)
Tytuł ten stworzony został głównie z myślą o polskich graczach – jako sołtys starasz się wydać za mąż swoją mało urodziwą córkę, która interesuje się grami komputerowymi i piwem.



Książę i Tchórz (1998)
Produkcja, którą można nazwać polską Monkey Island – nie tylko ze względu na dobry scenariusz. Podobnie jak w klasyku od LucasArts, znalazło się tu wiele dziwnych zagadek.



Schizm (2001)
Wzorem dla tej gry był Myst. Podczas zabawy przemierzasz pięknie zaprojektowane lokacje wyludnionego miasta przyszłości. Do zalet Schizma należy nieliniowość fabuły.

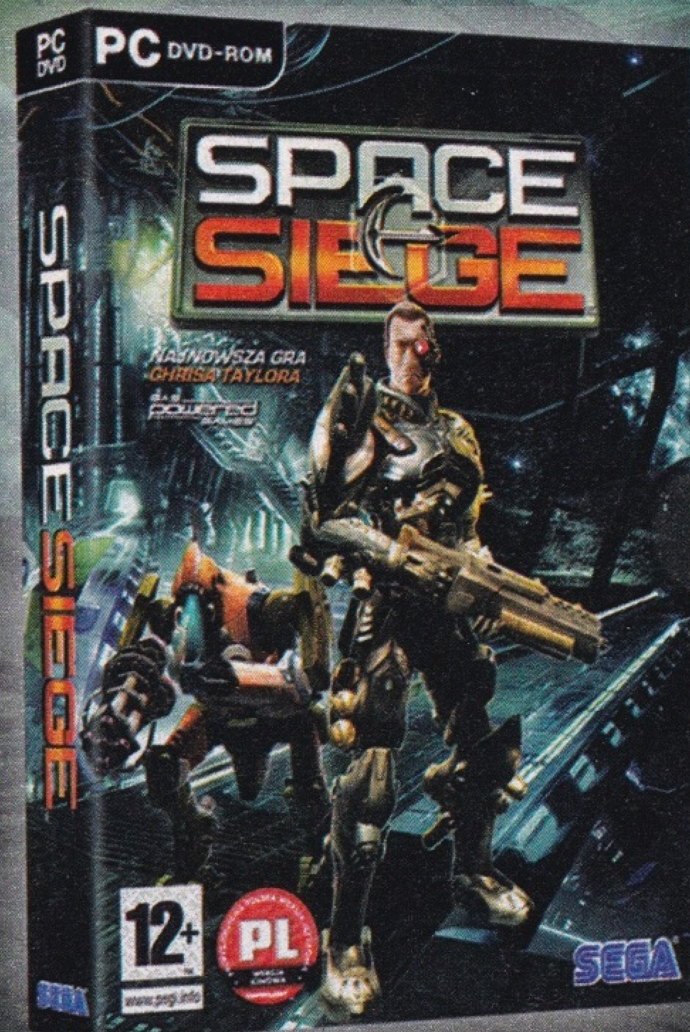
GRA STUDIA GAS POWERED GAMES ORAZ CHRISA TAYLORA, TWÓRCY DUNGEON SIEGE, TOTAL ANNIHILATION ORAZ SUPREME COMMANDER!

SPACE SIEGE™

„KRWIOŻERCZY KOSMICI? BIONICZNE WSZCZEPY? RASA LUDZKA BLISKA ZAGŁADY? TA GRA MA WSZYSTKO"
IGN.COM

- ✓ NIESAMOWITA GRYWALNOŚĆ
- ✓ WCIĄGAJĄCA HISTORIA I PEŁNA DYNAMIKI FABUŁA
- ✓ HACK'N'SLASH- DIABLO W KOSMOSIE
- ✓ MULTIPLAYER ORAZ TRYB COOPERATIVE
- ✓ DOSKONAŁA GRAFIKA, PEŁNA EFEKTÓW SPECJALNYCH
- ✓ ULTRASZYBKIE TEMPO GRY

DIABLOMANIACY POCZUJĄ SIĘ JAK W DOMU 28.08.2008*





onet.pl SEGA www.sega-europe.com GAS powered GAMES gram.pl 99,90 ZŁOTYCH PL WERSJA KINOWA 12+ PEGI ONLINE www.pegi.info pegionline.eu

Edycja Rozszerzona nie wprowadza zmian w fabule głównej kampanii, podczas gry spotkasz więc wielu starych znajomych, w tym członków Zakonu Płonącej Róży.

RPG | PC

Co dalej z Wiedźminem?

» Wiedźmin: Edycja Rozszerzona, kolejne projekty CD Projekt RED

Chociaż w październiku minie rok od premiery Wiedźmina, jego twórcy nie spoczywają na laurach – wciąż ulepszają swoje dzieło oraz rozwijają społeczność fanów. Czy to jedyne zajęcia ludzi z CD Projekt RED? Sprawdziłem to w ich siedzibie...

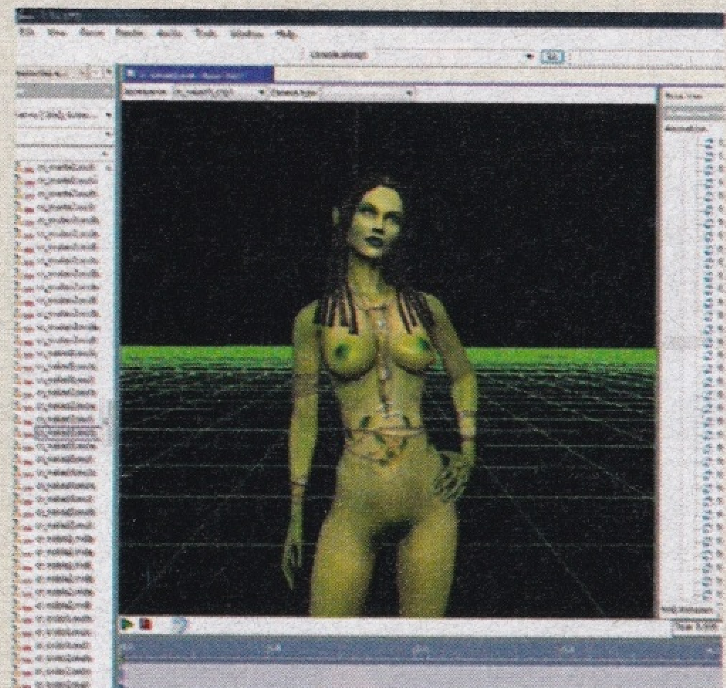
Na całym świecie Wiedźmina kupiło już prawie milion osób – tylko w naszym kraju produkcja znalazła ponad 100 tysięcy nabywców. Tymczasem w studiu CD Projekt RED trwają prace nad Edycją Rozszerzoną gry. To inicjatywa raczej niespotykana na świecie – potwierdza to chociażby spore zainteresowanie nią na targach E3 oraz zdobyta tam nagroda. Twórcy zamierzają poprawić rozgrywkę w Wiedźminie, uzupełnić o nowe elementy, pozbyć się kilku uciążliwych błędów, a także zaoferować sporo materiałów dla fanów. We wrześniu do sklepów trafi specjalny pakiet, w którego skład wejdą: 2 płyty DVD z grą (jedna z nich zawierać będzie wszystkie ulepszenia oraz m.in. 10 wersji językowych do wyboru), dodatkowe DVD z filmem o powstawaniu produkcji oraz o tym, jak została przyjęta na świecie, dwie płyty audio – ze ścieżką dźwiękową oraz z muzyką inspirowaną Wiedźminem (m.in. z piosenką zespołu Vader), rozszerzoną instrukcję, napisany od nowa poradnik, a także mapę świata gry. Cena zestawu wyniesie 99 zł.

Warto wyjaśnić, co stanie się z dużym gronem osób, które już Wiedźmina nabyły. Czy aby cieszyć się wprowadzonymi zmianami, będą oni musieli kupić go jeszcze raz? Otóż nie, posiadacze gry będą mogli – całkowicie za darmo – pobrać wszystkie modyfikacje z sieci. W sklepach pojawi się także specjalny „upgrade box" składający się z samych dodatków, zaś jego cena nie przekroczy 20 zł.

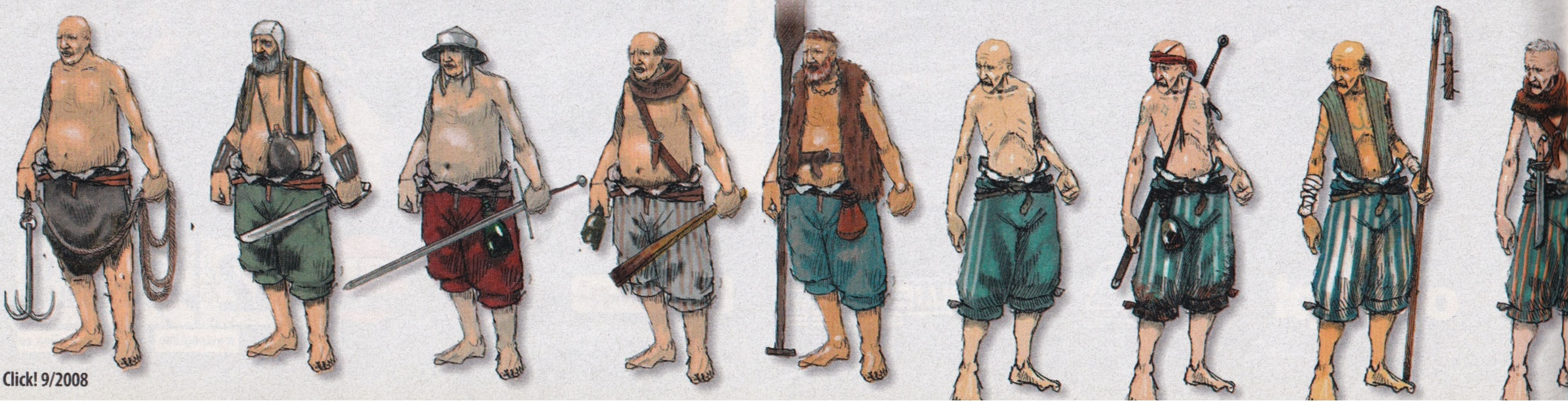
Chociaż Edycja Rozszerzona nie wprowadzi żadnych modyfikacji w fabule kampanii, na jej potrzeby poprawiono niektóre kwestie dialogowe (przy okazji niemieckiej i angielskiej wersji językowej wykonywane są nawet nowe nagrania głosów). Widoczną zmianą powinno być dopracowanie ruchów warg bohaterów podczas konwersacji, a także taki szczegół, że gawędząc z krasnoludem, Geralt skieruje wzrok w dół, zaś niższy rozmówca będzie patrzył w górę. Do dialogów zaimplementowana zostanie również

D'jinni spełnia marzenia

Edytor do Wiedźmina, D'jinni, do najprostszych w obsłudze nie należy. Mimo to gra zdobyła spore grono miłośników modowania. Już w tym roku powinna pojawić się przygoda opracowana całkowicie przez fanów. Deception tworzona jest przez ok. 50 osób z całego świata (m.in. z Francji, Japonii, Polski, a nawet Portoryko). Projekt zawierać będzie kilka nowych lokacji, postaci oraz potworów. Na bardzo zaawansowanym etapie jest też druga przygoda, Maskarada, autorstwa grupy moderskiej Ifrit.



Edytor D'jinni naprawdę potrafi czynić cuda!





Dzięki usprawnieniom w grafice krajobrazy staną się jeszcze ładniejsze.



Przeciwnicy, oprócz nowego wyglądu, zyskają lepszy oręż. Oczywiście nic, czemu nie zaradziłby dobrze naostrzony wiedźmiński miecz.

72-letnia fanka

72 lata ma pewna emerytowana nauczycielka z Francji, która... namiętnie gra w Wiedźmina. Twórcy otrzymują dziesiątki listów od miłośników z całego świata. Na ich podstawie (oraz na podstawie danych, które podają fani, rejestrując się na forum **www.thewitcher.com**) można wywnioskować, że średnia wieku osób sięgających po polską produkcję to około 30 lat.

znaczna część z około 250 nowych animacji ruchów, np. kiedy postać się zdenerwuje, nie będzie już stać bezczynnie, lecz da widoczny wyraz swemu niezadowoleniu. Nastawienie NPC-ów względem Geralta odczujesz również, chodząc po ulicach Wyzimy, gdy ludzie będą cię zaczepiać, wytykać palcami, innym razem uciekać. Ich uwadze nie umknie także zwisająca u pasa wiedźmina głowa potwora. Bardzo prostymi zabiegami (np. poprzez różnokolorowe części garderoby, włosów czy skóry u utopców) do gry wprowadzona zostanie większa różnorodność. Nie powinno się już zdarzyć, że idąc ulicą, miniesz kilka identycznie wyglądających postaci. Pozytywnie wpływa to także na wrażenia z walki, co miałem okazję przetestować na mieszkańcach bagien. Pozostając jeszcze przy modelach bohaterów – kilka z nich, np. Jaskier czy Carmen, zostało lekko poprawionych, zaś niektóre postacie poboczne, jak choćby paru karczmarzy, zyskają zupełnie nowy wygląd.

Istotne zmiany wprowadzone zostaną w ekwipunku Geralta oraz systemie alchemii. Po pierwsze, możliwe będzie natychmiastowe zebranie przedmiotów porzuconych przez zabitych przeciwników (użyjesz do tego kombinacji Ctrl + LPM). Wszystko, co podniesiesz, zostanie automatycznie podzielone między sakwę a torbę na składniki. Pozytywnym efektem tego rozwiązania jest nieznaczne zwiększenie miejsca na przedmioty w ekwipunku. Do ich porządkowania posłuży nowa opcja segregowania obiektów. W torbie zaś możliwe będzie filtrowanie posiadanych mikstur ze względu na składniki, np. rebis. Podobne udogodnienie znajdzie się w menu alchemii, gdzie obok nazwy eliksiru widoczne będzie, jakich ingrediencji brakuje do jej przyrządzenia.

Do gry dołączone zostaną dwie przygody: znana już Cena neutralności oraz Efekt uboczny, obie uzupełnione o kwestie mówione (do studia na sesje nagraniowe powrócili aktorzy użyczający swoich głosów, w tym m.in. Jacek Rozenek). Kolejnym dodatkiem będzie nowa wersja edytora scenariuszy, D'jinni 1.4.



W Edycji Rozszerzonej zajdzie również szereg zmian technicznych. Twórcy rozwiązali problemy z działaniem gry w systemie Windows Vista, a także na komputerach posiadających procesory 64-bitowe. Udało im się również skrócić czasy ładowania, zwłaszcza przy wychodzeniu z budynków. W menu znajdzie się także opcja wyłączenia autozapisu – to także powinno skrócić doczytywanie.

Za sprawą Edycji Rozszerzonej twórcy chcą ulepszyć swoje dzieło i dodać do niego to, czego brakowało w oryginale. To zjawisko niespotykane, zwykle tego rodzaju usprawnienia technologiczne czy zmiany w interfejsie wprowadzane są dziesiątkami łatek lub dopiero w kolejnej części. Nowa wersja Wiedźmina z pewnością zwiększy grono fanów produkcji. Co więcej, darmowe udostępnienie w sieci (lub poprzez tani „upgrade box") poprawek osobom, które grę już posiadają, pokazuje, że działania CD Projekt RED nie mają na celu tylko wyciągnięcia pieniędzy od graczy.

Duży sukces Wiedźmina należy dalej wykorzystywać. Tylko jak? Edytor D'jinni umożliwia fanom tworzenie zupełnie nowych przygód o objętości zbliżonej do podstawowej kampanii z gry. To także doskonałe narzędzie dla autorów produkcji podczas prac nad dodatkami. Sądzę, że dwa powstające właśnie w ten sposób obszerne epizody będą dystrybuowane w internecie. W warszawskim studiu trwają także przymiarki do pełnowymiarowej kontynuacji przygód Geralta (choć jeszcze za wcześnie, by nazywać ten projekt Wiedźminem 2). Efektem prac koncepcyjnych są szkice zdarzeń oraz postaci, które prezentujemy na tej stronie.

Warto też wspomnieć o pewnym „pokoju, którego nie ma". Spotkałem się w nim z szóstką rodzimych programistów i designerów, którzy wraz z pewnym francuskim studiem starają się rozwiązać problemy ze specyficznym systemem sterowania i interfejsem Wiedźmina. Czyżby CD Projekt Red szykowało swoją grę do ekspansji na konsole? Podobno decyzje w tej sprawie już zapadły, ale ze względu na rozmaite plany wydawców (zarówno Atari, jak i CD Projektu) nie mogą one zostać ujawnione. Więcej szczegółów na temat przyszłości jednej z najlepszych polskich produkcji powinniśmy poznać jesienią, już po premierze Edycji Rozszerzonej.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

Projekt jednej z postaci z kolejnej części przygód Białego Wilka.

Kim jest ta okrutna kobieta widoczna na szkicu koncepcyjnym do kontynuacji Wiedźmina?



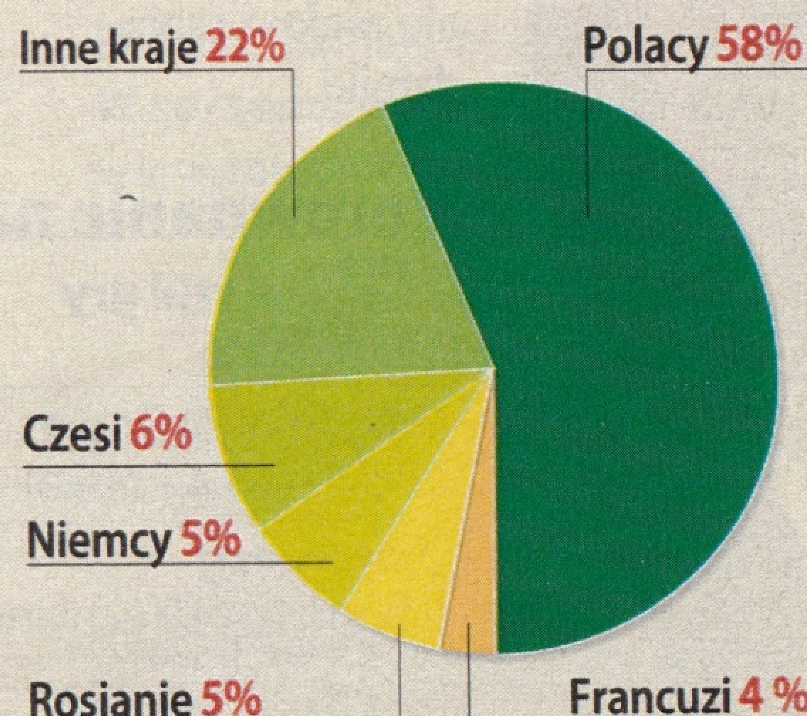
W Edycji Rozszerzonej wykorzystano system kolorowania postaci. W kolejnych grach z cyklu różnice między postaciami będą dużo większe.



Wiedźmin: Versus

Światem przeglądarkowej gry Wiedźmin: Versus wkrótce wstrząśnie rebelia elfów! Logując się do zabawy, będziesz musiał zdecydować, po czyjej stronie się opowiadasz: Zakonu czy Wiewiórek. Pojedynki pomiędzy wojownikami obu frakcji będą punktowane według specjalnej skali, ich wyniki wpłyną natomiast na ranking popieranego stronnictwa. Konflikt potrwa parę miesięcy, w tym czasie dojdzie do kilku zaskakujących zwrotów akcji. Zwycięzcy wywalczą możliwość wpływu na dalszy rozwój gry. Jeśli nie wiesz, o co w tym chodzi, wejdź na stronę **versus.thewitcher.com**, zarejestruj się i zostań jednym z graczy tej bardzo popularnej produkcji. Versus zgromadził już ponad 30 tys. użytkowników, głównie Polaków (patrz: wykres obok).

Procentowy udział graczy z różnych krajów w Wiedźmin: Versus.





W erpegach wielokrotnie przekonujesz się, że walka dobra ze złem nie zawsze jest równa. Dragon Age daje na to kolejny przykład.

RPG PC PS3 X360

Rewelacyjnie Przygotowane Gry?

» Dragon Age: Origins, Drakensang, Sacred 2: Fallen Angel

Fani gier RPG, w których liczą się przede wszystkim rozbudowana fabuła fantasy i dopracowany system rozwoju postaci, w najbliższym czasie będą mieć wiele powodów do radości. Nadchodzą wielkie premiery!



« **Sekretem dobrego RPG nie są smoki i rycerze, ale piękne czarodziejki.**

Sukces takich gier, jak Wiedźmin czy Mass Effect przekonał producentów, że RPG ma liczne grono fanów. Czeka nas więc wkrótce kilka naprawdę dużych premier, a część z nich będzie miała miejsce jeszcze przed gwiazdką lub zaraz na początku przyszłego roku. Spośród nich wybraliśmy trzy najciekawsze, utrzymane w klasycznym dla gatunku klimacie fantasy (stąd w naszym zestawieniu nie ma np. ciekawie zapowiadającego się Fallouta 3, przeczytasz o nim za to na str. 12).

Pierwszą taką produkcją jest Dragon Age: Origins od weteranów ze studia BioWare. Pracują nad nią programiści odpowiedzialni m.in. za Baldur's Gate czy Icewind Dale. Na potrzeby gry stworzyli oni od podstaw zupełnie nowy świat, który stanowi połączenie klimatów średniowieczno-tolkienowskich z orientalnymi. Ma to sprawić, że takie rasy, jak orki, krasnoludy czy elfy, zyskają w Dragon Age zupełnie nowy wygląd oraz umiejętności.

Jedną z największych zalet produkcji będzie swoboda rozgrywki. Już podczas tworzenia drużyny (maks. 6 bohaterów) zdecydujesz nie tylko o rasie i wyglądzie postaci, ale również o ich pochodzeniu, które znacząco wpłynie na przebieg akcji na samym początku. Późniejsze poczynania mają decydować o dobrym lub złym charakterze kierowanych przez ciebie herosów. Szczegółów dotyczących fabuły póki co nie ujawniono, wiemy jedynie, że grupa opętanych magów będzie próbowała przywrócić do życia jedno z pradawnych bóstw – potężnego smoka. Wydarzenia obserwować będziesz z perspektywy trzeciej osoby, a w trakcie potyczek kamera automatycznie przejdzie w rzut izometryczny (jak w Baldur's Gate). Istotną rolę podczas starć odegra aktywna pauza, podczas której wydasz polecenia bohaterom. Walki w Dragon Age będą widowiskowe, o czym świadczą m.in. efekty rzucanych czarów. Gra póki co powstaje wyłącznie na PC, ale nie jest wykluczona jej konwersja na konsole.

Innym erpegiem, w którym istotną rolę odegrają smoki, jest Drakensang. Jego akcję osadzono w Aventurii, świecie znanym (przynajmniej w Niemczech) z papierowej gry role-playing Das Schwarze Auge (Czarne/Mroczne Oko). System ten niestety nie doczekał się jak dotąd tłumaczenia na język polski. Aventuria przypomina średniowieczną Europę, można więc tu – podobnie jak w Wiedźminie – poczuć się „swojsko". Tworzenie bohatera, wybór rasy, klasy oraz zdolności zostały przeniesione z systemu papierowego i opierają się na całym mnóstwie statystyk i wskaźników, które można rozwijać podczas gry. Ciekawie prezentują się umiejętności bojowe oraz czary. Do jednych i drugich masz dostęp w ekwipunku oraz przez pasek skrótów u dołu ekranu. Wrażenie robi zwłaszcza rozbudowane drzewko zaklęć (różne rodzaje wzmocnień, przyzwań czy czarów typowo ofensywnych, jak ogniste kule), trochę gorzej wypadają bonusy do posługiwania się bronią (np. młynek), których jest zdecydowanie mniej. Dobrym pomysłem jest możliwość samodzielnego regulowania poziomu używanego czaru, dzięki czemu można oszczędzać manę postaci. W grze dostępna będzie aktywna pauza.



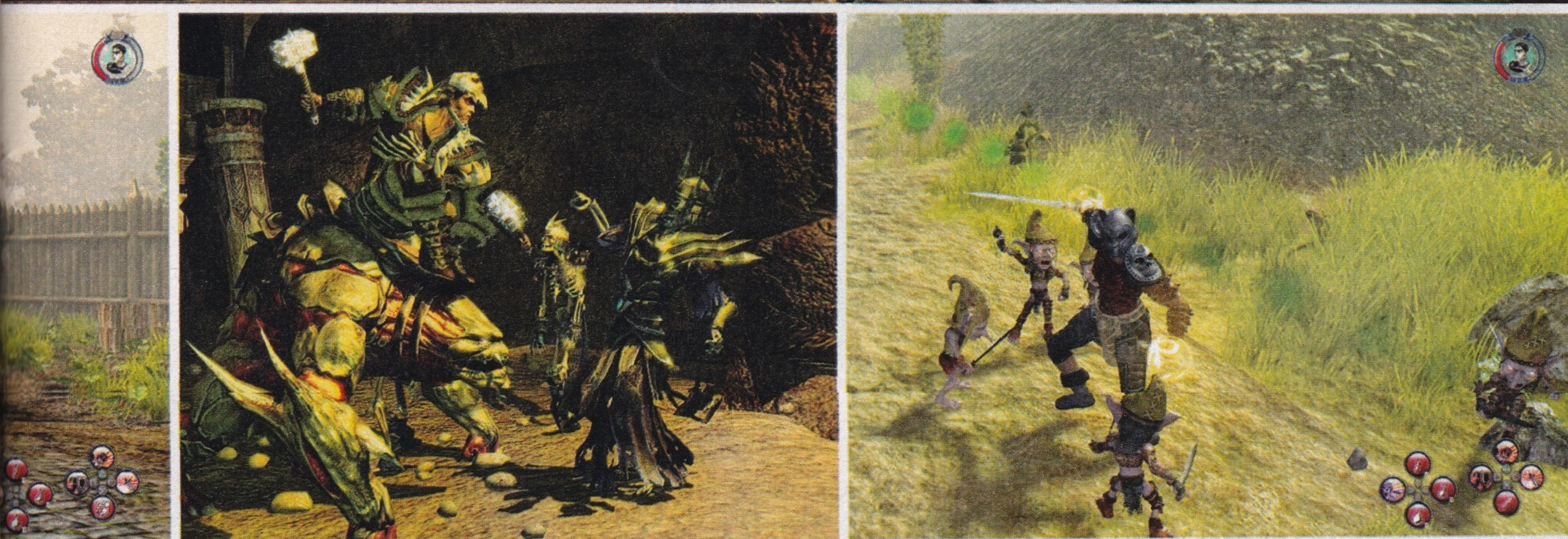
Interfejs Sacred 2 w wersji na PS3 zostanie znacznie uproszczony.

Od strony wizualnej Drakensang prezentuje się poprawnie (widziałem finalną wersję niemieckojęzyczną). Rzuca się w oczy, że sporo czasu poświęcono na dopracowanie wyglądu otoczenia, w tym na odwzorowanie wody. Drobne zastrzeżenia można mieć jednak do modeli postaci oraz sposobu ich animacji.

Porównanie najważniejszych premier w gatunku fantasy RPG

Tytuł gry	Premiera	Rozwój postaci	Liczba klas postaci do wyboru	Liczba postaci w drużynie	Strona WWW
Dragon Age: Origins (BioWare/EA Polska)	2009	podobny jak w systemie D&D	brak informacji	maksymalnie 6	www.dragonage.bioware.com
Drakensang (Radon Labs/Techland)	IV kwartał 2008	oparty na systemie DSA	5 (dodatkowo wybór specjalizacji i płci)	maksymalnie 4	www.drakensang.com
Sacred 2: Fallen Angel (Ascaron/Cenega)	wrzesień 2008	podobny jak w pierwowzorze	6 (dodatkowo wybór charakteru postaci)	1 + wierzchowiec	www.sacred2.com


Połączenie wielu stylów architektonicznych sprawia, że niektóre lokacje w Dragon Age naprawdę zapierają dech w piersiach.


Dosiadając Piekielnego Ogara, bez problemu pokonasz każdego przeciwnika w Sacred 2.

Mniejsi przeciwnicy, jak gobliny z Sacred 2, często stosują taktykę ilości zamiast jakości.

Podobnych uwag nie mam odnośnie Sacred 2: Fallen Angel, która na rynku powinna pojawić się w tym samym czasie co Drakensang. Gra stanowi kontynuację popularnego hack'n'slasha w stylu Diablo, jednak zaoferuje bardziej rozbudowaną fabułę niż pierwsza część. Akcję dwójki osadzono w Ancarii, krainie pogrążonej w wojnie. Twoim zadaniem będzie pogodzenie zwaśnionych stron konfliktu. Od innych produkcji omawianych w tym artykule Sacred 2 wyróżnia się tym, że w jego świecie liczą się nie tylko magia i miecz, ale także technologia. Podczas zabawy oprócz mieczy i łuków wykorzystasz broń palną, a chyba najciekawszą postacią jest półmechaniczny Strażnik Świątyni, jedna z sześciu dostępnych klas. Wybierając cztery z nich będziesz mógł określić także, czy twój bohater będzie dobry, czy zły – dwie pozostałe klasy są automatycznie dobre (Serafia) albo złe (Inkwizytor). Chociaż możliwości kreowania herosa, jak również jego późniejszego rozwoju, będą w Sacred 2 ograniczone, zrekompensować ma to duża liczba ciekawych zadań pobocznych oraz widowiskowe walki. Dodatkową atrakcją będzie także możliwość poruszania się na grzbietach wierzchowców. I to nie tylko koni – każda postać będzie posiadała swój wyjątkowy środek transportu, np. tygrysa szablozębnego. Sacred 2 powstaje równolegle na PC, X360 oraz PS3, przy czym w wersji konsolowej uproszczony zostanie interfejs gry. We wszystkich edycjach pojawi się natomiast ładna, w pełni trójwymiarowa oprawa graficzna.


Młot bojowy z dodatkowymi obrażeniami od piorunów oraz zbroja płytowa sprawiają, że w Drakensang jesteś jednym z najsilniejszych wojowników.

Z omawianych gier RPG największe nadzieje można wiązać z Dragon Age: Origins, który ma spore szanse stać się godnym następcą Baldur's Gate. Na ten tytuł przyjdzie nam jednak trochę poczekać (najprawdopodobniej do I kwartału 2009 roku), tymczasem jeszcze w tym roku na rynku pojawią się pozostałe z omawianych produkcji. Drakensang powinien spodobać się zwłaszcza miłośnikom szczegółowych i rozbudowanych systemów rozwoju postaci, podczas gdy Sacred 2 zaoferuje masę żywiołowej akcji w stylu Diablo – także na konsolach! Warto również zwrócić uwagę na opisywane obok kolejne premiery, zapowiadane na końcówkę tego roku.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

RPG w skrócie

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Po krainie Thay będzie można poruszać się swobodnie (dotąd w NWN 2 teleportowało się między lokacjami). Na początku gry stworzysz drużynę (maks. 4 bohaterów). Umiejętności każdej postaci (np. charyzma) wpłyną na przebieg rozmów z NPC-ami. Dodatek wystarczy na około 15 godzin zabawy.

Producent: Obsidian Entertainment
W sprzedaży od: listopada 2008
www.obsidianent.com

Gothic 3: Forsaken Gods

Ulepszony interfejs, poprawiony system walki, cała masa nowych broni, przeciwników oraz zadań – to cechy samodzielnego dodatku do Gothic 3. Zawarta w nim opowieść w ciągu około 20 godzin wyjaśni zagadki z wersji podstawowej oraz wprowadzi w świat czwartej odsłony serii.

Producent: Piranha Bytes
W sprzedaży od: listopada 2008
www.worldofgothic.com

Two Worlds: The Temptation

Samodzielny dodatek do gry RPG krakowskiego studia Reality Pump zawierać będzie m.in. ulepszony system walki wręcz, w tym możliwość blokowania ciosów przeciwnika. Zwiększą się możliwości eksploracji świata gry, np. za pomocą łodzi i żaglowców.

Producent: Reality Pump
W sprzedaży od: grudnia 2008
www.2-worlds.com

Mount & Blade

Osadzona w realiach średniowiecza produkcja oferuje realistyczny system walki, także konno. W starciach weźmie udział nawet kilkuset wojowników naraz! Dostępna w internecie beta umożliwia grę w pojedynkę lub przez sieć, ale rozwój postaci ograniczono w niej tylko do 6. poziomu. Grupa fanów pracuje już nad stworzeniem modyfikacji wprowadzającej do M&B postacie z książek Sienkiewicza.

Producent: Tale Worlds
W sprzedaży od: jesieni 2008
www.taleworlds.com

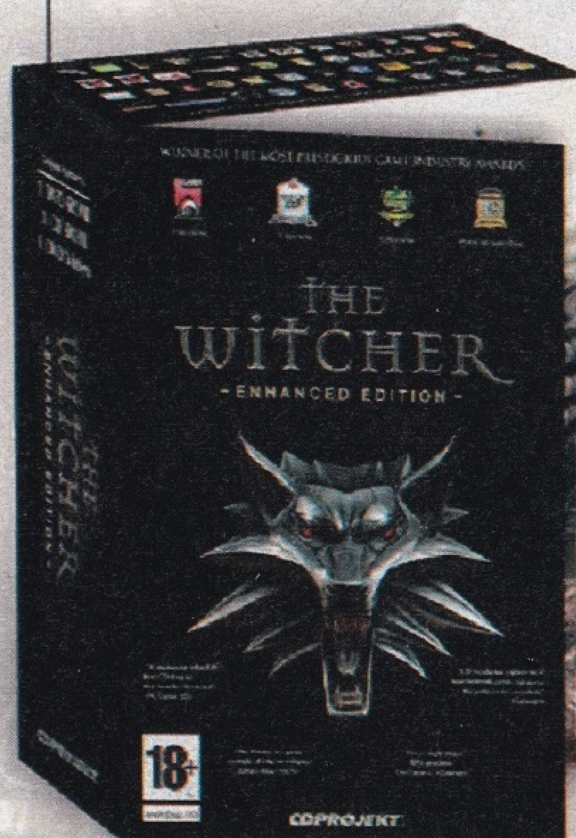


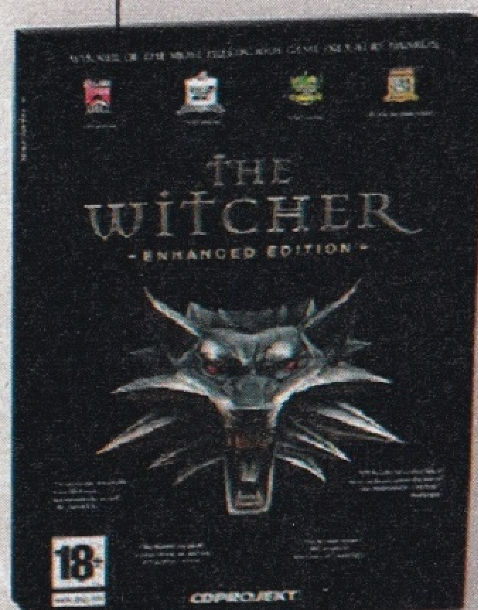
NOWE, ULEPSZONE WYDANIE NAJWIĘKSZEGO POLSKIEGO HITU.

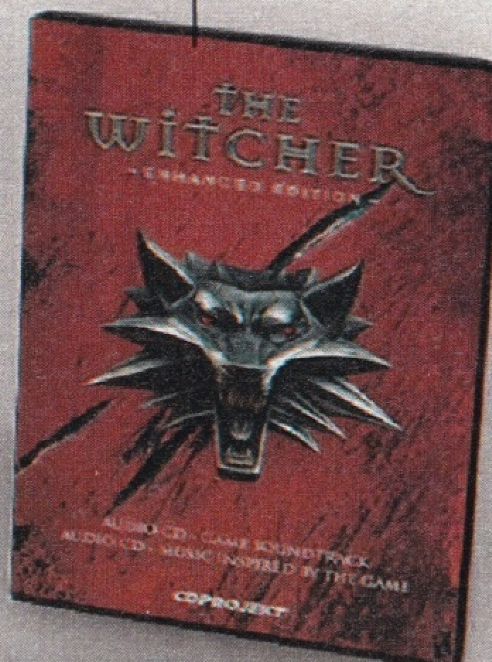
W SPRZEDAŻY JUŻ OD 19 WRZEŚNIA !

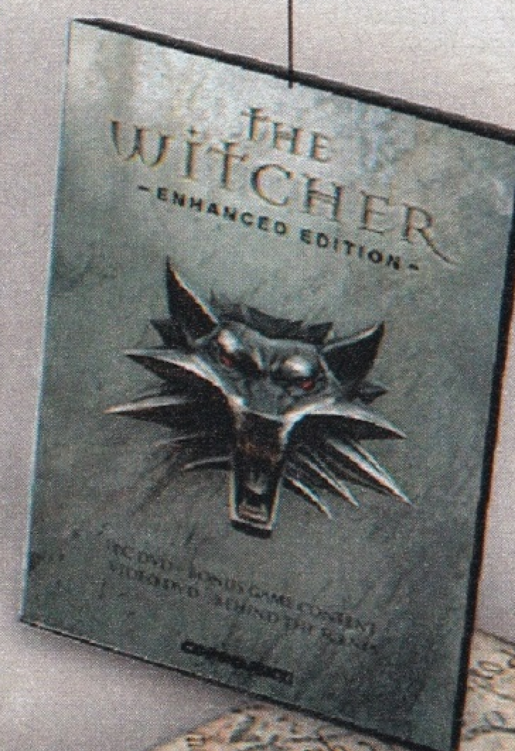
Ekskluzywne pudełko Edycji Rozszerzonej

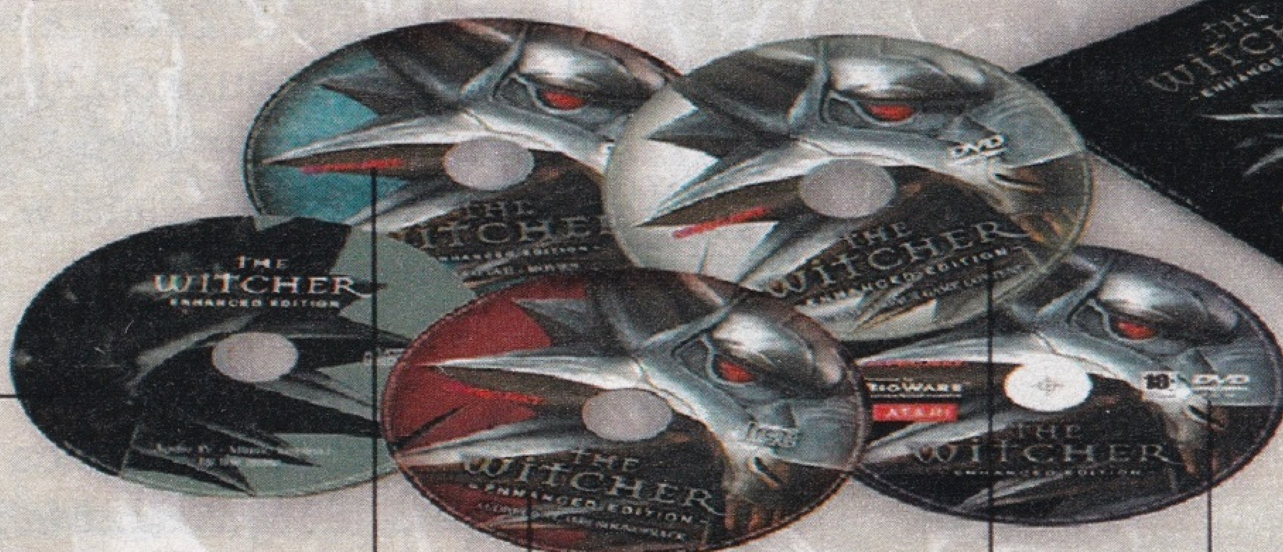
Osobne pudełka na wszystkie płyty pakietu















Muzyka inspirowana grą Wiedźmin

Płyta DVD „Making of"

Ścieżka dźwiękowa z gry na CD

Płyta DVD z grą Wiedźmin

Płyta DVD z materiałami dodatkowymi

Instrukcja, poradnik i opowiadanie „Wiedźmin" Andrzeja Sapkowskiego

Kolorowa mapa świata

TO WSZYTKO ZA JEDYNE 99,90 ZŁ !

Nowa zawartość w grze:

- Ponad 200 nowych animacji Geralta w scenach dialogowych
- Nowy system różnicowania NPC'ów
- Nowa torba na składniki alchemiczne (nowe inventory)
- Niezależny wybór dowolnej wersji językowej głosów i napisów
- Włączanie/wyłączanie opcji autosave
- Nowy system automatycznego pozyskiwania przedmiotów
- Dwie nowe przygody
- Narzędzie do tworzenia własnych przygód

Najnowsze poprawki:

- Czasy ładowania poziomów nawet o 80% krótsze
- Poprawiona stabilność gry
- Poprawiona mimika twarzy postaci
- Poprawiony mechanizm walki
- Poprawione efekty pogodowe
- Poprawiona AI przeciwników w grze w kości
- Wszystkie wcześniejsze poprawki (od wersji 1.1 do 1.3)
- Przyspieszone ładowanie mapy oraz ekwipunku









PATRONI MEDIALNI





Newsweek POLSKA



Gra komórkowa Wiedźmin w



ZDOBYWCA WIELU PRESTIŻOWYCH NAGRÓD MIĘDZY INNYMI:


CD-Action - Sign of Excellence



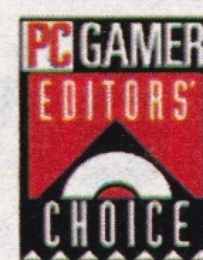
PC gamer us - RPG of the year



IGN - Best PC RPG of 2007



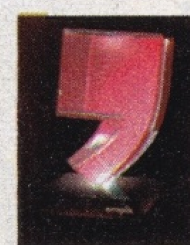
Gamespot - readerschoice RPG of the Year



Gamespy - Editorschoice



Gamespy - PC RPG of the Year


Empik - wydarzenie roku 2007

WIEDŹMIN

– EDYCJA ROZSZERZONA –

Wiedźmin nie jest zwyczajną grą komputerową, to rewolucja.

Rzeczpospolita

ZDOBYWCA PONAD 90 NAGRÓD

TERAZ W NOWEJ ROZSZERZONEJ EDYCJI!

Powered by BioWare aurora 2007 engine

CDPROJEKT

Masz już Wiedźmina? Zrób update do Edycji Rozszerzonej!

Za jedyne 19,99 zł możesz zrobić update swojej wersji Wiedźmina i cieszyć się wszystkimi dodatkami i poprawkami, które zawiera Edycja Rozszerzona!

Szukaj pudełka z oznaczeniem Wiedźmin Update we wszystkich sklepach. Więcej na stronie thewitcher.com/update

W skrócie

To są Argonauci!



Rise of the Argonauts nawiązuje do „300" wyglądem i... muzyką.

W nadchodzącej grze RPG Rise of the Argonauts, którą w czwartym kwartale tego roku wyda firma Codemasters, usłyszymy wyjątkową ścieżkę dźwiękową. Jej twórcą będzie Tyler Bates. Głównym argumentem za tym, by zatrudnić tego właśnie muzyka, była jego praca nad filmem „300", do którego skomponował główny motyw i wiele innych utworów. Ponieważ akcja gry toczy się w starożytnej Grecji, a dużą część zabawy stanowią krwawe, bardzo brutalne walki, wybór autora soundtracku wydaje się jak najbardziej trafiony.

Nowe informacje o Doom 4

W trakcie wywiadu udzielonego podczas imprezy QuakeCon 2008 John Carmack, szef studia id Software, zdradził kilka szczegółów na temat gry Doom 4. Najprawdopodobniej będzie ona nosiła inną nazwę (Doom z nieokreślonym jeszcze podtytułem), a w stosunku do poprzedniej części, która bazowała głównie na przejmującym klimacie grozy, ma być w niej dużo więcej dynamicznej akcji, podobnie jak choćby w drugiej odsłonie serii.

NCsoft zapowiada trzy gry



Metal Black rozgrywką przypominać będzie serię Diablo.

NCsoft, wydawca takich znanych gier MMORPG, jak Guild Wars czy Lineage II, zapowiedział trzy nowe projekty. Wszystkie należą do gatunku, w którym firma się specjalizuje. Akcja Blade & Soul toczy się w orientalnym świecie fantasy, w którym potyczki między sobą prowadzą mistrzowie kung-fu i innych sztuk walki (korzystając przy tym także z broni białej). W Steel Dog gracze walczą ze sobą na arenach, kierując uzbrojonymi samochodami. Produkcja trzecia to Metal Black: Alternative – MMO z karabinami i akcją przedstawioną w rzucie izometrycznym (w stylu Diablo, Shadowgrounds Survivor lub... Commando).

Akcja PC PS3 X360

Wojenne GTA

» Mercenaries 2: World in Flames

W tej grze nie jesteś żołnierzem, więc nie musisz przestrzegać żadnych reguł. Pracujesz dla tych, którzy płacą więcej, i do czasu, kiedy ktoś inny nie zaproponuje wyższej stawki.



Siedząc za sterami helikoptera, możesz podziwiać efekty – zwykle destrukcyjne – swoich działań. To naprawdę imponujący widok...



Moc eksplozji i ogień powstały w ich wyniku to najlepiej wykonane elementy Mercenaries 2. W grze jest dużo okazji do ich oglądania...

Tytułowi najemnicy to trzy postacie, którymi możesz rozegrać kampanię. Jennifer Mui jest szybka i zwinna, Chris Jacobs powolny i wytrzymały, natomiast Szwed Mattias Nilsson łączy cechy obu wymienionych postaci. O ile w pierwszej części gry (niewydanej na PC) działali oni na pograniczu Korei Północnej, teraz trafiają na bogate w ropę naftową terytorium Wenezueli, gdzie toczy się właśnie wojna domowa. Dla takich ludzi to świetna okazja do zarobienia kilku dolarów.

Niezależnie od wyboru bohatera kampania składa się z tych samych zadań. Ponieważ jednak to od pomysłowości gracza zależy, w jaki sposób zostaną one wykonane, a najemnicy różnią się umiejętnościami, za każdym razem będziesz podchodził do zadań w zupełnie inny sposób. Jedno pozostanie bez zmian – żadnej misji w Mercenaries 2 nie wykonasz bez rozpętania małej wojny. A jeśli już konflikt, to na całego, dlatego nic nie stoi na przeszkodzie, byś wjechał czołgiem do obozu wroga i zrównał z ziemią wszystkie budynki. Od ciebie zależy również sposób, w jaki dostaniesz się do celu, bo wenezuelskie drogi, porty, a nawet przestrzeń powietrzna stoją przed tobą otworem.

Wolność charakteryzująca Mercenaries 2 przejawia się również – a może przede wszystkim – w destrukcji otoczenia. Niemal każdy widoczny na ekranie element można zdewastować. Po kilku pociskach klasy RPG ogromne wieżowce walą się jak domki z kart, palmy i krzaki zajmują się ogniem od podpalonej benzyny, a na jezdniach wskutek wybuchów powstają ogromne leje. Ileż radości sprawiało mi wrzucanie granatów pomiędzy liche, blaszane chaty i patrzenie, jak siła wybuchu wyrzuca w powietrze fragmenty konstrukcji (wraz z mieszkańcami). Każda eksplozja ma moc, którą naprawdę czuć. Szczególne wrażenie zrobiły na mnie potężne, oślepiające wybuchy zbiorni-



Model sterowania maszynami opracowano tak, by sprawdzał się znakomicie zarówno w przypadku pojazdów, jak i samolotów czy helikopterów. To ważne, bo w grze jest niemal 130 rodzajów jednostek transportowych!



Podobnie jak w pierwszej części Mercenaries, możliwe jest przejęcie kontroli nad maszynami kierowanymi przez żołnierzy przeciwnika. Wcześniej jednak należy rozwiązać problem załogi np. czołgu – najlepiej granatem.

ków z paliwem, które swoją mocą burzą nawet okoliczne mury!

Otwarty i podatny na destrukcję świat to niepodważalnie największe zalety Mercenaries 2. Jednak kiedy emocje z tym związane opadną, oczom ukazuje się gra zaledwie dobra. Misje są mało zróżnicowane (wysadź, zlikwiduj, odbij zakładnika) i czasem zbyt długie. W trakcie akcji sporo czasu należy poświęcić uganianiu się za tchórzliwymi żołnierzami wroga, którzy notorycznie wzywają posiłki za pomocą telefonu. Co prawda zastrzelenie delikwenta przerywa połączenie, ale nie rozwiązuje problemu, bo chwilę później inny wojak próbuje zrobić to samo. Nieciekawe wrażenie robi też niski poziom inteligencji przeciwników, którzy w tej grze – tak jak i w jedynce – pełnią po prostu funkcję mięsa armatniego i zagrażają tylko w większej grupie.

Mercenaries 2 nie zachwyca także pod względem graficznym. Być może słabsza oprawa produkcji jest kompromisem pomiędzy grafiką a udostępnieniem otwartego i zniszczalnego świata, dzięki czemu otrzymaliśmy tytuł w tym gatunku niemal unikatowy. Jednak mając w pamięci GTA IV, z którym Mercenaries 2 w oczywisty sposób się kojarzy, trudno uwierzyć, że dzieło Pandemic nie mogło wyglądać lepiej.

Dlatego tym większa szkoda, że w wersji beta nie było nam dane sprawdzić działania trybu kooperacji, który zdaniem twórców ma być jednym z najmocniejszych punktów tego tytułu. Grając z kumplem, skupicie się przede wszystkim na akcji i jej płynności, będziecie w pełni korzystać z rozległych terenów i możliwości, jakie daje każda broń – a nie przejmować się np. niedoróbkami grafiki czy sztucznej inteligencji przeciwników.

Podsumowanie: Mercenaries 2 traci przez to, że wydawca za długo zwlekał z jego wydaniem (produkcja była w dużej mierze gotowa niemal rok temu). Odbiło się to na jakości oprawy graficznej, ale na szczęście nie na grywalności. Recenzja za miesiąc!

Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

Metryczka gry X360

Producent	Pandemic Studios
Wydawca	Electronic Arts Polska
Inne platformy	PC, PS3
W sprzedaży od	6 września 2008
Strona WWW	www.pandemicstudios.com/mercenaries

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	



Mattias Nilsson to jedna z trzech grywalnych postaci dostępnych w grze – najbardziej uniwersalna pod względem umiejętności.

W skrócie

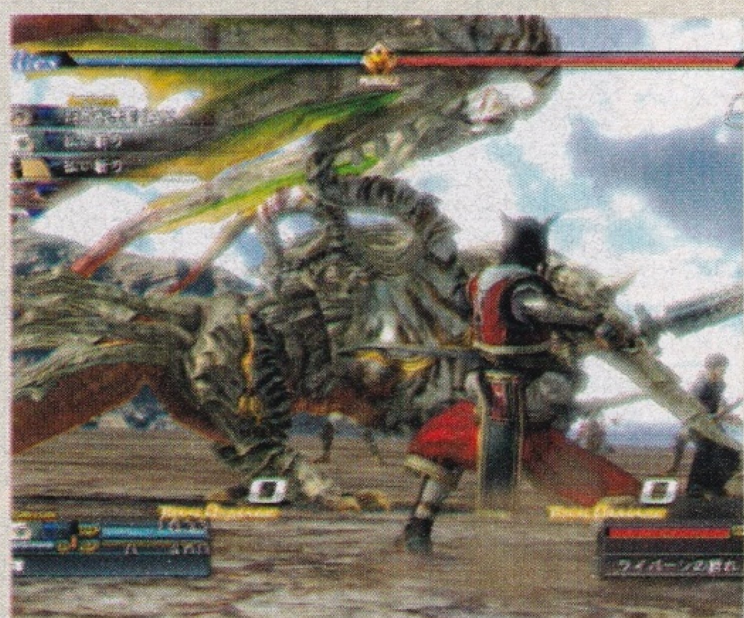
Zagraj w QuakeLive – już dziś!



W QL będzie można grać za darmo – wystarczy przeglądarka.

Wszyscy fani sieciowych shooterów powinni wejść na oficjalną stronę gry QuakeLive (www.quakelive.com). To zupełnie nowa edycja klasycznego Quake III: Arena, w którą można grać z poziomu przeglądarki internetowej (np. Mozilli czy Opery). Zabawa będzie darmowa, serwery ruszą pod koniec tego roku, natomiast już dziś – na oficjalnej stronie – można przyłączyć się do testów wersji beta, które właśnie trwają.

The Last Remnant na PC!



Walki są podobne jak w innych japońskich grach RPG.

Dobre wieści dla posiadających pecety fanów japońskich gier RPG: dotąd takie produkcje zwykle ukazywały się na konsolach, zdaje się jednak, że ten stan rzeczy zacznie się zmieniać. Firma Square Enix, specjalizująca się w projektach tego gatunku, zapowiedziała, że powstaje komputerowa wersja wyczekiwanego The Last Remnant, który dotąd był anonsowany wyłącznie na Xboksa 360. Mówi się także o wydaniu na PC takich tytułów, jak Infinite Undiscovery i Final Fantasy XIII, choć tego nikt jeszcze oficjalnie nie potwierdził.

Star Trek Online

Historia sieciowej gry RPG bazującej na świecie wykreowanym w serialu „Star Trek" pełna jest wzlotów i upadków – projekt zmieniał producentów, przez jakiś czas zdawało się nawet, że zostanie zawieszony. Dla fanów USS Enterprise mamy jednak dobrą wiadomość: gra na pewno się ukaże i umożliwi pokierowanie obywatelem Federacji lub Imperium Klingońskiego. Prace nad nią kontynuuje Cryptic Studios, zespół odpowiedzialny m.in. za City of Heroes!



Oprócz walczących ze sobą grup stalkerów w zonie wciąż (jak w jedynce) grasować będą krwiożercze mutanty.

Akcja PC

Wracamy do Czarnobyla!

» S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo

Kontynuacja S.T.A.L.K.E.R.-a, jednej z najbardziej innowacyjnych gier FPS zeszłego roku, ukaże się już na dniach. I wszystko wskazuje na to, że warto będzie wrócić do radioaktywnej, pełnej mutantów zony.

Czyste Niebo, początkowo planowane jako add-on do S.T.A.L.K.E.R.-a, z biegiem czasu przekształciło się w jego pełnoprawną kontynuację. Ukraińcy ze studia GSC Game World chwalili się zastosowaniem poprawionego silnika graficznego, ulepszeniem sztucznej inteligencji niegrywalnych postaci, dodaniem kolejnych lokacji i stworzeniem całkiem nowej fabuły. Podczas testów beta miałem okazję sprawdzić, czy nie były to tylko czcze przechwałki.

Historia opowiedziana w Czystym Niebie cofa nas o rok w stosunku do wydarzeń znanych z Cienia Czarnobyla. W grze wcielisz się w Szramę – najemnika, któremu podczas wykonywania jednego z zadań w niewytłumaczalny sposób udało się przeżyć emisję, czyli potężny wybuch energii z serca zony. Bohater wykurowany przez naukowców z Czystego Nieba – nowej frakcji wprowadzonej w tej części gry – odwdzięczy się im, wykonując różne zadania, aż do momentu, gdy zyska możliwość dołączenia do innego stronnictwa.

Podobnie jak w pierwszej części, cała zona stanowić będzie terytorium nieustannych walk pomiędzy wojskiem, bandytami, naukowcami, mutantami, a także takimi ugrupowaniami, jak Powinność, Wolność, Monolit czy wspomniane Czyste Niebo. Tym razem jednak w każdej lokacji starcia będą się toczyć dynamicznie, również bez udziału gracza. Ich przebieg będziesz mógł podglądać na komputerku PDA, gdzie znajdziesz m.in. porównanie zasobów ludzkich i sprzętu każdej ze stron. W zależności od frakcji, dla której będziesz akurat pracować, oprócz głównych zadań fabularnych otrzymasz również dodatkowe, generowane automatycznie wraz rozwojem sytuacji na polu bitwy (np. pomóż odeprzeć wroga atakującego nasz przyczółek w punkcie A czy zlikwiduj mutanty w punkcie B).

Dzięki poprawionym algorytmom zachowania przeciwników sama walka będzie bardziej emocjonująca i dynamiczna. Wrogowie w testowanej przeze mnie wersji gry często zmieniali pozycje i korzystali z granatów oraz osłon terenowych (choć miejscami zupełnie zastygali w bezruchu – wierzę, że przed premierą zostanie to jeszcze naprawione), co zmuszało mnie do szukania coraz to nowych osłon i ścisłego współdziałania z kontrolowanymi przez komputer współtowarzyszami. Współpraca będzie w Czystym Niebie ważna chociażby z tego powodu, że twoi sprzymierzeńcy nie będą odradzać się w cudowny sposób. Aby nie zostać w którymś momencie zdanym na własne siły, będziesz musiał dbać o swoich ludzi.

Śmierć i zniszczenie szerzyć będziesz za pomocą rozbudowanego arsenału pieczołowicie i realistycznie odwzorowanych broni, które ponadto będzie się dało niemal dowolnie rozbudować i ulepszyć. Wśród dodatków odnajdziesz m.in. powiększoną pojemność magazynka, zwiększoną szybkostrzelność czy zasięg. Do karabinów doczepisz lunety i podwieszane granatniki, a do



Różnice w grafice między obiema odsłonami S.T.A.L.K.E.R.-a twórcy prezentują na przykładzie modelu jednej z postaci (Sida). Zdjęcie po lewej przedstawia jego twarz w Cieniu Czarnobyla 1, po prawej – w Czystym Niebie 2.





Niewidzialne artefakty będzie można odnaleźć tylko za pomocą specjalnych detektorów.



Limańsk będzie jedną z nowych lokacji. Na obrazku widać również dodany efekt głębi ostrości (tzw. depth of field).



Dzięki obsłudze DirectX 10 w Czystym Niebie będziemy mogli podziwiać wolumetryczne promienie słońca.

pistoletów – tłumiki. Wszystkie modele broni będzie się dało załadować kilkoma rodzajami amunicji.

Nie samą walką jednakże żyją w zonie stalkerzy. W Czystym Niebie powrócą zarówno zabójcze anomalie, jak i artefakty. Te drugie zresztą będzie o wiele trudniej zauważyć, bo staną się... niewidzialne. Jedynym sposobem na odszukanie drogocennych „klejnotów" zony będzie badanie terenu w pobliżu skupisk anomalii za pomocą nowej zabawki, czyli detektora. W grze znajdzie się kilka rodzajów tego sprzętu, jednak aby użyć któregoś z nich, będzie trzeba wziąć go do ręki, a wtedy do obrony pozostanie ci tylko pistolet.

Zarówno artefaktami, jak i bronią będziesz mógł handlować u kupców stacjonujących w obozach frakcji. Znajdziesz tam też mechaników, którzy za opłatą zgodzą się naprawić twój sprzęt i zbroję. Dzięki temu nie powtórzą się sytuacje z pierwszej części, gdy mając portfel wypchany rublami, gracz był zmuszony korzystać z niesprawnego oprzyrządowania. Najwyraźniej nie tylko ja na to narzekałem. Również w obozie będziesz szukać zadań pobocznych i specjalnych, które pozwolą ci się wzbogacić.

Podczas podróży po zonie odwiedzisz większość lokacji znanych z Cienia Czarnobyla, choć zwykle w mniejszym lub większym stopniu odmienionych w stosunku do oryginału. Spośród całkowicie nowych terenów zwiedzisz bagna, miasteczko Limańsk oraz szpital, nie zobaczysz natomiast Baru, a także Prypeci. Na szczęście twórcy wprowadzili postacie przewodników, dzięki którym, za opłatą, będziesz mógł się szybko przemieszczać pomiędzy lokacjami.

Wyrenderowana na silniku X-Ray 1.5 zona wygląda bardzo przyzwoicie. Oświetlenie jest w pełni dynamiczne – wszystkie obiekty rzucają cienie przesuwające się zgodnie z wędrówką słońca po niebie. Podobne efekty generowane są przez sztuczne światła, np. latarek, bez których podczas czarnych jak smoła nocy lepiej nie wychodzić z domu. Czyste Niebo najlepiej będzie oglądać zaś pod Vistą, gdyż dzięki obsłudze DirectX 10 w grze znajdą się dodatkowe efekty, jak choćby wolumetryczne oświetlenie oraz realistyczny dym.

Podsumowanie: Czyste Niebo to nadal S.T.A.L.K.E.R., tyle że nowszy, ładniejszy i lepszy. Mała liczba dodanych lokacji nieco mnie rozczarowała, niemniej jakość ich wykonania wraz z ulepszoną grafiką w znacznym stopniu zrekompensowały powtarzalność. Nie można też zapomnieć o całej masie usprawniających rozgrywkę innowacji. Jako weteran jedynki szybko poczułem się w nowej-starej zonie jak u siebie. Ci, którzy jeszcze nie mieli okazji zmierzyć się ze zmutowaną fauną Czarnobyla, w Czystym Niebie odnajdą znakomitą grę z ciekawym, wciągającym klimatem.

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

Metryczka gry PC

Producent	GSC Game World
Wydawca	CD Projekt
Inne platformy	brak
W sprzedaży od	29 sierpnia 2008
Strona WWW	www.stalker-game.com/clearsky

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

W skrócie

MySims także na PC



Gracze przyzwyczajeni do grafiki z The Sims mogą się zdziwić.

Koncern Electronic Arts poinformował, że również na PC ukaże się wydana dotąd jedynie na konsole Nintendo (Wii i DS) gra MySims. Ta komputerowa produkcja, dostępna w sklepach od października tego roku, to wariacja na temat The Sims – bardziej kolorowa, oprawiona w komiksową grafikę, z prostszymi mechanizmami rozgrywki. Nowością w wersji PC mają być pokoje do chatowania, w których 8 osób będzie mogło spotkać się za pośrednictwem internetu i razem rozmawiać, bawić się minigierkami itd.

Zostań Batmanem



Czy Joker z gry dorówna temu z wielkiego ekranu?

Firma Sony Online Entertainment zapowiedziała DC Universe Online. Będzie to sieciowa gra RPG z elementami akcji, w której pojawią się niemal wszyscy bohaterowie z całej historii komiksów publikowanych przez wydawnictwo DC Comics – w tym m.in. Batman i Superman. Gracze będą mogli stworzyć swoją własną postać i kierując nią, walczyć ze złem na ulicach Metropolis czy Gotham. Ciekawą cechą produkcji ma być system walki, który w dużej mierze będzie polegał na refleksie – jak w zręcznościówkach. DC Universe Online pojawi się na PC i PlayStation 3 w bliżej nieokreślonej przyszłości.

Wymagania Far Cry 2

Twórcy gry Far Cry 2 poinformowali o wymaganiach sprzętowych jej wersji przeznaczonej na komputery osobiste. By zagrać w tę next-genową produkcję, niezbędna będzie naprawdę solidna maszyna. Zestaw minimum to procesor 2,6 GHz, 1 GB RAM, karta z 256 MB obsługująca shader model 3.0. Konfiguracja rekomendowana różni się przede wszystkim pamięcią RAM (2 GB) i kartą graficzną (z 512 MB).



Edycja next-genowa wciąż jest lepsza pod względem oprawy graficznej. Kiedy zobaczymy coś takiego na PC?

Sportowa PC PS3 X360

Profesjonalna ewolucja

» FIFA 09

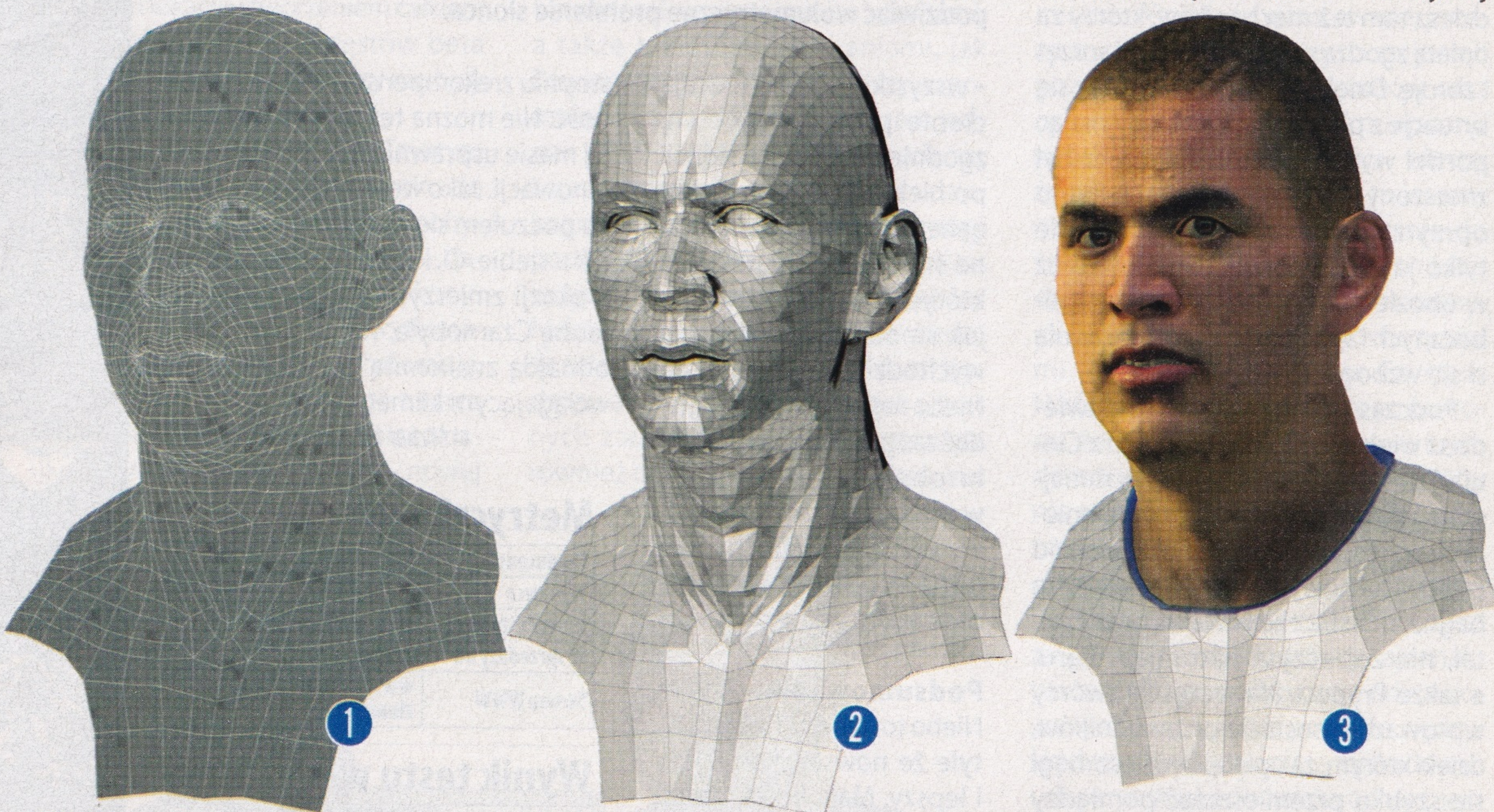
Na ponad miesiąc przed premierą zagraliśmy w niemal gotową grę FIFA 09. I to zarówno w jej wersję PC, jak i next-genową.

EA Sports zabrało się wreszcie na poważnie za prace nad pecetową edycją popularnej symulacji piłki nożnej. FIFA 09 tworzona jest przez większą grupę programistów niż poprzednie odsłony cyklu – i to widać. Nie ma może cudów, ale w tym roku dostaniemy coś więcej niż nowe składy w starej grze.

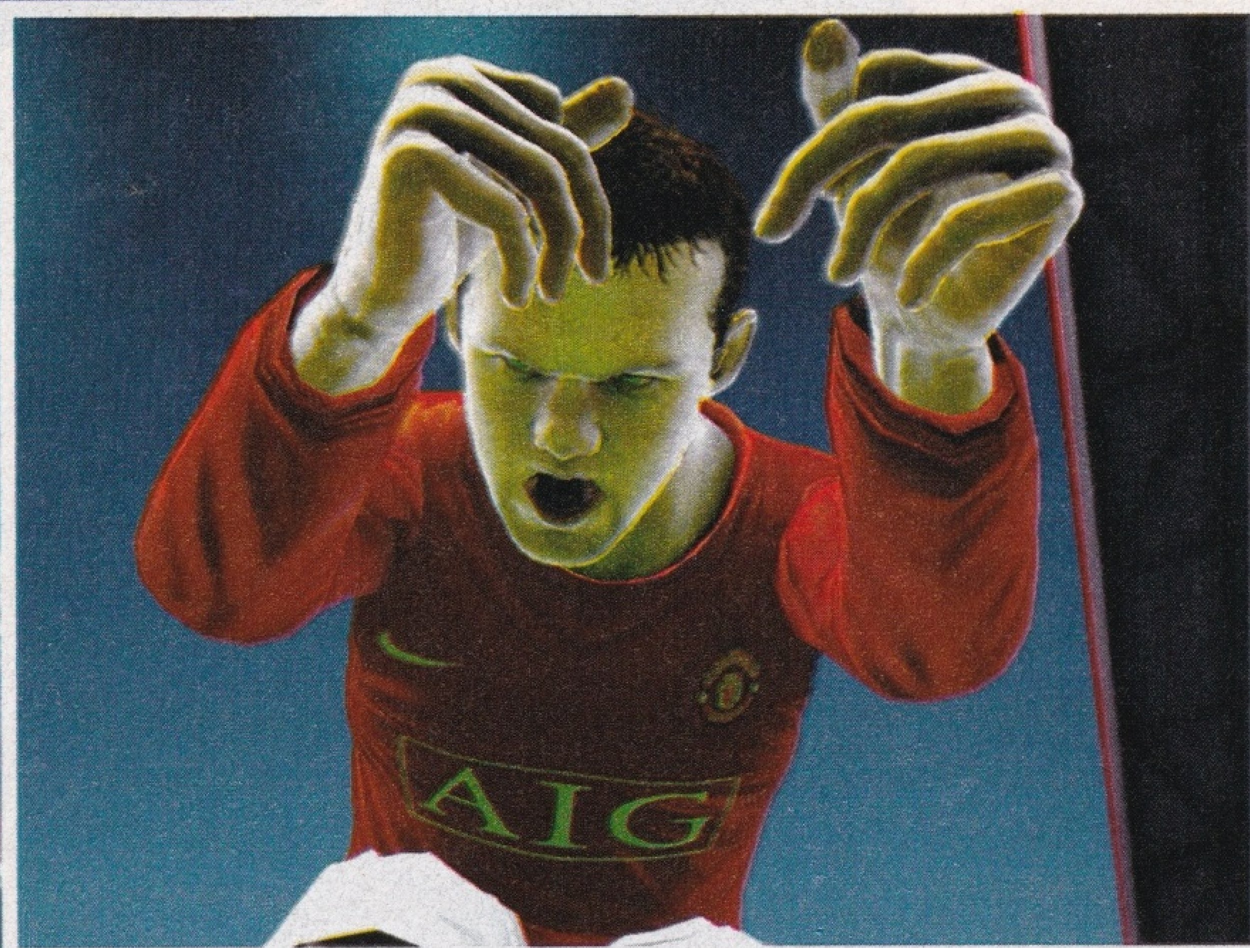
Na pierwszy rzut oka zmiany wyglądają na rewolucyjne. Poprawiono grafikę – modele zawodników są teraz bardziej szczegółowe, również cienie, murawa i stadiony prezentują się lepiej. Szczególnie dobrze wypadają powtórki i animacje. To modyfikacja od dawna wyczekiwana – komputerowa FIFA pozostawała pod względem wizualnym w tyle za edycjami next-genowymi i konkurencyjnym Pro Evolution Soccer. To już ostatni gwizdek, żeby dostosować oprawę graficzną do mocy pecetów i oczekiwań graczy. Niestety dostaliśmy raczej ewolucję niż rewolucję – chociby po trochę nienaturalnych animacjach piłkarzy widać, że to jedynie podkręcona wersja starego silnika, wciąż o dwa kroki za edycjami z X360 i PS3. A moim zdaniem – również za PES-em.

Druga duża zmiana też wpływa na wygląd – ale gracza. Kiedy emter – widząc, że trzymam dłonie jak przy FPS-ach na klawiszach WSAD i myszce – zapytał, w kogo strzelam, odpowiedziałem, że niestety cały czas w bramkarza. Przez chwilę nie wiedział, czy sobie z niego kpię, czy też może gram w jakąś internetową gierkę, w której polski kibic może się zemścić na naszej reprezentacji za EURO. Tymczasem sprawdzałem akurat nowy, wykorzystujący myszkę system sterowania. Oczywiście nadal da się kierować zawodnikami po staremu (samą klawiaturą lub padem), ale warto spróbować wprowadzonej przez EA Sports innowacji. Choć wymaga dużej podzielności uwagi, to gdy już się do niej jako tako przyzwyczaiłem, przekonałem się, że oferuje spore możliwości.

Dzięki kursorowi w kształcie celownika daje się sterować zachowaniami kolegów z drużyny (rolką wysyłasz ich na rajdy skrzydłami) i precyzyjniej zagrywać. Wreszcie mogłem podać prostopadle tak, jak chciałem – zazwyczaj



Twórcy wykorzystują najnowsze technologie, żeby wirtualny Benzema wyglądał tak jak prawdziwy. 1 Najpierw wykonują siatkę odwzorowującą kształt głowy gracza, uwzględniając wielkość nosa, oczu, uszu itp. 2 Następnie nakładają na to tysiące wielokątów, pracując m.in. nad odbijaniem przez nie światła czy ruchem poszczególnych elementów (mimika). 3 To wszystko pokrywają teksturami, odpowiednio dobierając ich „fakturę" i kolor.

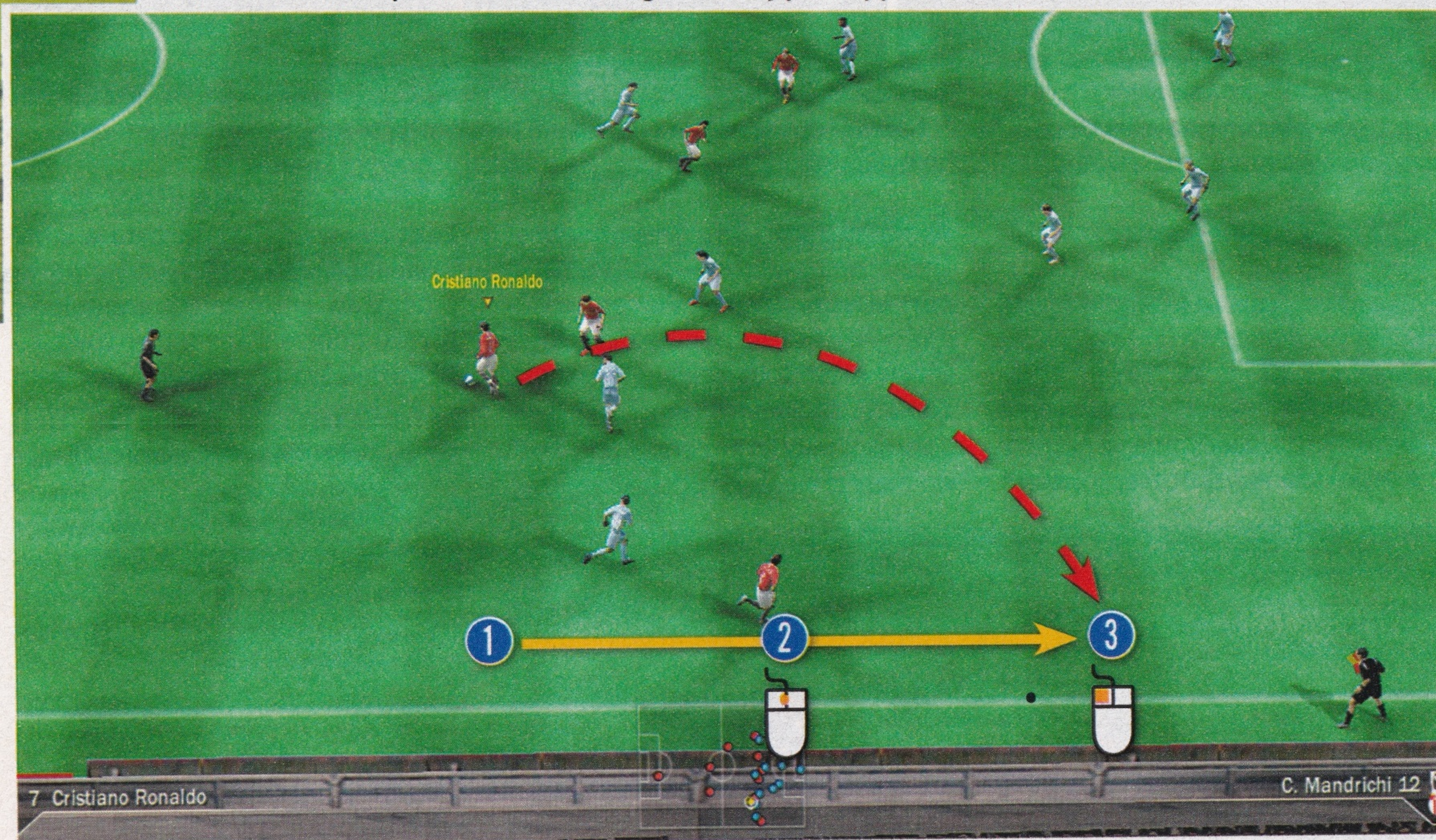


Przerywniki w wersji PC mają lepszą grafikę niż rok temu – niestety przy widoku z normalnej kamery nie jest aż tak dobrze.



Możliwość sterowania za pomocą myszki pomaga przy wykonywaniu rzutów wolnych – choć wciąż nie jest łatwo strzelić bramkę z tego stałego fragmentu gry.

Kiedy Leo Ferdinand stał w miejscu 1, skierowałem kursor na 2, przesunąłem rolką myszki, po czym zawodnik zaczął sprint po skrzydle. Przestawiłem myszkę na 3, przytrzymałem dłużej lewy przycisk myszy i Cristiano Ronaldo podał lobem do kolegi, stwarzając okazję do dośrodkowania.



nie byłem skazany na interpretację mojego zachowania przez program. Sam mogłem wskazać miejsce, w które zawodnik ma posłać piłkę. Nieraz dzięki temu znalazłem się sam na sam z bramkarzem. Niestety – nieraz też się pogubiłem, bo na ekranie działo się za dużo. Gra, w której trzeba brać pod uwagę dwudziestu facetów biegających za piłką, już jest mocno absorbująca. Robi się jeszcze trudniejsza, kiedy dochodzi kursor zmieniający położenie na boisku nie tylko pod wpływem ruchów myszką, ale i przesunięć kamery. Kłopoty sprawiało też umiejscowienie niektórych zagrań pod małym palcem lewej dłoni (Alt, Shift, Control), ale dzięki treningowi (i możliwości modyfikacji obłożenia klawiszy) można dojść do perfekcji w używaniu nowego systemu sterowania. Tylko jak wielu osobom będzie się chciało poświęcić na to wiele godzin gry?

Co prawda pojawiła się też prostsza wersja sterowania – kiedy „nawiguje się" piłkarzem nie za pomocą klawiatury, a kursora – ale jest ona mało udana: o ile w obronie się nawet sprawdza, to w ataku już nie. Kontrola nad dryblingiem jest dużo mniejsza, a i trudniej za pomocą myszki jednocześnie kierować swoim zawodnikiem i zagrywać do kolegów na wolne pole.

A co nowego jest w grze poza ulepszoną grafiką i „FPS-owym" systemem sterowania? Niestety niewiele. Wydaje się, że te dwie zmiany tak zajęły programistów, że zabrakło już czasu na coś innego. FIFA wciąż ma pod paroma względami przewagę nad PES-em (np. aktualne składy 500 drużyn z 30 licencjonowanych lig) i umiejętnie je wykorzystuje. W trybie menedżerskim wprowadzono kilka drobnych modyfikacji. Przeprowadzanie transferów, rozwijanie graczy, podpisywanie kontraktów, rozmowy ze sponsorami, no i oczywiście samodzielne rozgrywanie spotkań – wszystko to może wciągnąć ludzi zainteresowanych futbolem „od kuchni", ale jednocześnie lubiących akcję i mechanizmy, które nie przerażają stopniem skomplikowania.

Poprawiono też tryb Be a Pro – stworzonych przez siebie lub autentycznych piłkarzy mogą prowadzić nawet cztery osoby przy jednym komputerze. Niestety ten rodzaj zabawy przegrywa walkowerem ze swoim konsolowym odpowiednikiem, bo nie dość, że jest mniej złożony, to oferuje jedynie nędzną podróbę fenomenalnej, niezwykle dynamicznej kamery trzecioosobowej znanej z next-genów. Szkoda.

Dużą nowością mają być konfigurowalne widżety widoczne cały czas w menu, które pokażą m.in. twoje statystyki, a także – dzięki stałemu połączeniu z internetem – artykuły o ulubionym klubie. Niestety testowana wersja nie pozwoliła nam sprawdzić tej opcji. Podobnie jak innej związanej z siecią – podobno łatwiejszych do zorganizowania i przeprowadzenia rozgrywek w ligach interaktywnych.

Bardzo zawiódł mnie brak zmian w samej mechanice meczowej. Nie widać poważniejszych modyfikacji ani w algorytmach sztucznej inteligencji, ani w prędkości gry. Ataki nadal przeprowadzane są głównie środkiem, obrońcy nie zawsze trzymają linię, czasem ciężko jest też błyskawicznie zagrać z pierwszej piłki. Do dnia premiery już niedaleko, więc programiści wiele w tym zakresie raczej nie zrobią. Jeśli podobał ci się przebieg spotkań w poprzednich odsłonach serii, tu dostaniesz niemal to samo – tyle że w lepszej oprawie graficznej. Jeśli jednak wcześniej zabawa wydawała ci się mało dynamiczna, to... graj dalej w PES-a.

Możesz też przesiąść się na konsolę, bo wiele ze wspomnianych bolączek usunięto już w ubiegłorocznej wersji next-genowej gry. W tym roku twórcy wprowadzili ok. 250 zmian w silniku meczowym, z czego większość dotyczy właśnie dynamiki: poprawiono strzelanie i podawanie z pierwszej piłki, wprowadzono łatwiejszy do opanowania drybling, zmodyfikowano starcia między zawodnikami. Te ostatnie wyglądają dobrze (silni obrońcy potrafią przepchnąć biegnących obok napastników i odebrać im piłkę), resztę usprawnień jednak ciężko zauważyć podczas gry. Rozgrywka jest realistyczna, bardziej wciągająca i ciekawsza niż na PC, ale momentami bardzo się ślimaczy.

Żeby zabawa nie była zbyt schematyczna, opracowano nowy system taktyki, który pozwala określić 11 parametrów gry zespołu (np. ustawienie linii defensywnej, stosowanie pressingu). Te mechanizmy sprawdzają się zwłaszcza, gdy gracz steruje tylko jednym zawodnikiem, czyli w trybie Be a Pro. On zresztą także został rozwinięty – to efekt wielkiej popularności tego sposobu zabawy w edycji ubiegłorocznej. Teraz będzie się dało rozegrać swoim piłkarzem 4 sezony, przeprowadzając go od zera do bohatera reprezentacji narodowej. Innych znaczących zmian nie zauważyłem, ale mimo to bawiłem się świetnie.

Podsumowanie: W wersji pecetowej odświeżono grafikę, dodano ciekawy system sterowania i parę mniej istotnych elementów, dzięki czemu fani serii dostaną lepszą wersję swojej ulubionej symulacji. Te innowacje na pewno nie sprawią jednak, że miłośnicy PES-a przesiądą się na produkcję z EA Sports. Większa szansa, że przyciągnie ich wersja next-genowa, która jest jeszcze lepsza od ubiegłorocznej – co powinno wystarczyć za rekomendację.

Adam Szumilak | phnom@click.pl

Metryczka gry PC

Producent	EA Sports
Wydawca	EA Polska
Inne platformy	brak
W sprzedaży od	3 października 2008
Strona WWW	www.fifa09.ea.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

Metryczka gry X360

Producent	EA Sports
Wydawca	EA Polska
Inne platformy	PS3
W sprzedaży od	3 października 2008
Strona WWW	www.fifa09.ea.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

Strategiczna PC

Nowe lądy w starym stylu

» Sid Meier's Civilization IV: Colonization

Odgrzewane danie z reguły smakuje gorzej. Chyba że dodamy „Meieranku". Sprawdziło się to w przypadku Cywilizacji, czas teraz na jej młodszą siostrę – Kolonizację.

W 1995 roku ukazała się Sid Meier's Colonization – strategia przedstawiająca kolonizację Ameryki, oparta na mechanizmach rozgrywki i silniku graficznym Civilization. Teraz jeden z najsłynniejszych projektantów gier powraca do pomysłu sprzed ponad dekady. Tym razem nowa Kolonizacja będzie korzystać z fundamentu Cywilizacji IV.

Produkcja sposobem prowadzenia rozgrywki odstępuje jednak daleko od tego, co znamy z Cywilizacji. Gracz przenosi się w okres pierwszych europejskich osadników w Nowym Świecie. Nie będzie tutaj rozbudowanych drzew rozwoju technologicznego ani konstruowania cudów. Dostaniesz za to władzę nad ówczesnymi morskimi potęgami (Anglią, Francją, Holandią, Hiszpanią) i blisko 300 lat na zdobycie Nowego Świata (niekoniecznie tego prawdziwego – w grze pojawi się edytor map, a także losowy ich generator).

Szczególną rolę w zabawie odgrywa handel. Część towarów da się wyprodukować tylko w Ameryce, natomiast niektóre surowce (a także kolonistów) pozyskasz jedynie w Europie. Pojawią się też nowe jednostki, takie jak furgony do przewozu towarów czy specjalne transporty złota dla króla. Nie mniej ważne są relacje z Indianami z kilkunastu zróżnicowanych plemion. Oczywiście będzie się dało wybrać drogę brutalnego podboju, jeśli jednak zbudujesz z nimi dobre stosunki, czerwonoskórzy nauczą cię lepiej wykorzystywać zasoby, wesprą w czasie wojny, a nawet sprzedadzą swoje ziemie. Jakby tego było mało, musisz być czujny i pamiętać o innych nacjach, które również chcą odkroić jak największy kawałek bogatego w przyprawy i cenne surowce kolonialnego tortu.



Z czasem utrzymanie dobrych stosunków z koroną staje się kłopotliwe i zmusza gracza do rewolty.



Handel i dobre relacje z Indianami zapewniają solidne podstawy ekonomiczne twoim koloniom, a to klucz do sukcesu w Nowym Świecie.

Wszystkie działania przeprowadzasz po to, by pewnego dnia uniezależnić się od Starego Kontynentu. To nieuniknione, gdyż ciągle jesteś nękany to nowymi podatkami, to żądaniami danin na rzecz chciwego króla. W walce o niepodległość pomagają obdarzeni specjalnymi umiejętnościami tzw. ojcowie założyciele (50 postaci historycznych). Moment, w którym ogłosisz Deklarację niepodległości, stawia przed tobą kolejne wyzwanie: odparcie zbrojnej interwencji monarchii i obronę młodego państwa. Nawet w Ameryce nie da się uciec od wojny...

Podsumowanie: Wersja beta, w którą miałem okazję zagrać, jest już bliska produktowi finalnemu i prezentuje się bardzo dobrze. Fanom pierwowzoru łatwo będzie wejść w świat Kolonizacji – zasady rozgrywki są niemal identyczne. Z kolei miłośnikom Cywilizacji może się spodobać nieco inne podejście do ich ulubionej serii. Jeśli tylko twórcy dopieszczą to, co już widziałem, to we wrześniu Anno Domini 2008 z prawdziwą radością ponownie pożegluję w kierunku Nowego Świata.

Wojtek Jara | vyara@click.pl



Ekran zarządzania miastem został niemal całkowicie zmieniony w stosunku do oryginału. Pojawiło się w nim też wiele nowych opcji.

Metryczka gry PC

Producent	Firaxis Games
Wydawca	Cenega
Inne platformy	brak
Data premiery	listopad 2008
Strona WWW	www.firaxis.com

Wynik testu wersji beta

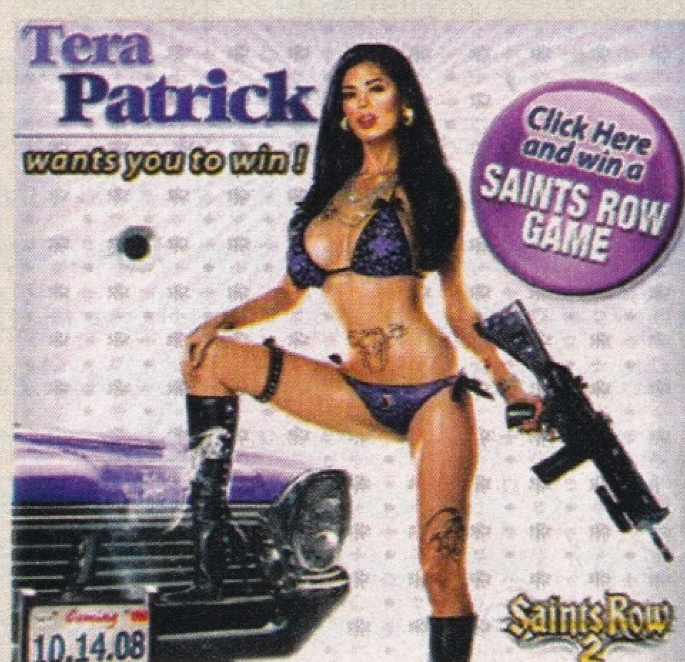
Grafika
Dźwięk
Sterowanie
Prognoza

W skrócie

Call of Duty 6 – za rok!

Studio Infinity Ward, twórcy doskonałych shooterów z cyklu Call of Duty (a szczególnie genialnego Call of Duty 4: Modern Warfare), pracuje nad co najmniej dwoma projektami. Jednym z nich jest kolejna część flagowej serii tego zespołu, nazwana roboczo Call of Duty 6 (przypominamy, że część piąta, Call of Duty: World at War, ukaże się w listopadzie tego roku). Drugim jest jeszcze nieujawniona nowa produkcja, która – zgodnie z pierwszymi przeciekami – okaże się strzelaniną sci-fi z laserami. Choć wiadomo niewiele, jedno jest pewne: obie gry będą bardzo dobre!

Tera Patrick w Saints Row 2



Tera Patrick nie gra już w filmach, za to... tworzy gry!

Twórcy Saints Row 2, gry akcji o gangsterskim życiu utrzymanej w klimatach Grand Theft Auto, zaszokowali wszystkich, ogłaszając, że do zespołu pracującego nad tym tytułem dołączyła Tera Patrick. Gwiazda filmów erotycznych – jak czytamy w oficjalnej informacji prasowej – ma „odcisnąć piętno na rozgrywce". Jaki będzie tego efekt, przekonamy się już w październiku, gdy produkcja trafi do sprzedaży na PC oraz next-genowe konsole.

Wheelman się spóźni

Pech prześladuje produkcję zatytułowaną Wheelman, łączącą elementy akcji i wyścigów (w stylu zbliżonym do serii Driver), która miała ukazać się jesienią tego roku na PC i konsole nowej generacji. Choć za tytułem tym stoi duży wydawca, koncern Midway, a w projekt zaangażowany jest aktor Vin Diesel, premiera gry została po raz kolejny już przesunięta. W tym roku na pewno Wheelmana nie zobaczymy – obecnie mówi się o pierwszym kwartale 2009.



Gdy Wheelman się ukaże, nie zabraknie w nim efektownych scen.

MMORPG PC X360

Całkiem polskie MMO

» Age of Conan PL



Polskie wydanie gry Age of Conan może stać się wydarzeniem równie ważnym, co ubiegłoroczna premiera Wiedźmina.

Age of Conan PL to coś więcej niż tylko zwykła lokalizacja. Wydawca gry, CD Projekt, nie ograniczył się do prostego przetłumaczenia tekstów, instrukcji i opakowania. Firma planuje wprowadzić specjalny abonament i dostępne tylko dla rodzimych graczy formy płatności, założyć oddzielny serwer zapewniający wysoką jakość połączeń oraz zatrudnić mistrzów gry, którzy będą prowadzili na nim rozgrywkę wyłącznie z myślą o Polakach.

Jerzy Cichocki, osoba odpowiedzialna za projekt Age of Conan PL, tak tłumaczy, dlaczego zdecydowano się na lokalizację tego właśnie tytułu – *Age of Conan to pierwsza produkcja, która może nawiązać walkę z World of Warcraft o miano najpopularniejszej gry MMO. Wyróżnia się spośród innych głównie dojrzałą fabułą. Na ekranie często leje się krew, padają niecenzuralne słowa, a skąpo odziane panie cieszą oko. To w tej chwili po prostu najlepsza alternatywa dla osób, którym nie odpowiadają baśniowe klimaty pełne krasnoludków i elfów.*

Prace nad polską wersją Age of Conan rozpoczęły się już w kwietniu tego roku. Duży zapas czasowy był niezbędny, językowo jest to bowiem ogromny projekt. Wszystkie teksty pojawiające się w grze zajmują około 3000 stron (liczba ta cały czas rośnie). Pewnym problemem jest dorosły charakter produkcji. O wyzwaniach z tym związanych mówi Piotr Kucharski, jeden z tłumaczy gry – *Nie da się ukryć, że świat znany z książek i opowiadań Howarda oraz jego naśladowców jest bardzo brutalny. Nie jest tam cukierkowo, życie jest ciężkie i pełne przemocy. Nic więc dziwnego, że w wypowiedziach bohaterów nie brak mocnych słów, a fabuła nie stroni od erotyki. Mocne słowa nie są jednak stosowane jako przecinki, a pojawiają się głównie w ustach postaci, u których to nie dziwi – marynarzy lub dziewek portowych. Staramy się je oddać jak najlepiej, sięgając do staropolskich przekleństw, ale stosując też obelgi współczesne. Tłumacze inspirują się prozą Sapkowskiego, klimatem Wiedźmina, padają więc takie zwroty, jak „syn piktyjskiej dziwki", „chędożący trupy stygijski czarownik" i inne, ostrzejsze. Jeśli ktoś lubi pikantność w grach, w Age of Conan na pewno znajdzie coś dla siebie.*

Około pięciuset stron tekstu to dialogi, które wymagają udźwiękowienia. Aby je zrealizować, zatrudniono pół setki aktorów. – *Nie planujemy udziału wielkich nazwisk, ale z pewnością będą to zawodowcy dysponujący doświadczeniem związanym z dubbingowaniem gier* – wyjaśnia Cichocki. – *A jedną z osób użyczających głosu będzie amator wyłoniony w konkursie.*



« W podstawowej polskiej edycji poza płytami z grą pojawią się: film „Making of", ścieżka muzyczna, do tego dwa albumy, instrukcja i przewodnik. Wszystko to za 129,90 zł.

^ Krwawy charakter rozrywki i sporo erotyki odróżniają Age of Conan od innych gier MMO.

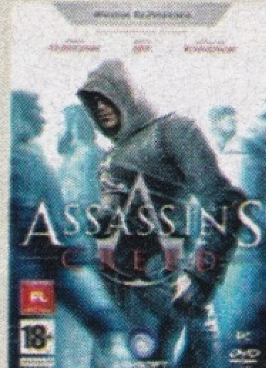
Lokalizacja to jednak tylko część projektu o nazwie Age of Conan PL. Wokół tytułu powstaje cały zespół zajmujący się rozliczaniem abonamentu, kwestiami technicznymi i prowadzeniem rozgrywki. Wliczając osoby pracujące nad tłumaczeniem, członków redakcji oficjalnej polskiej strony, lokalnych mistrzów gry i ekipę pomocy – sztab ten liczy kilkadziesiąt osób. Obecnie jest to drużyna zamknięta, ale jest prawdopodobne, że w przyszłości najbardziej aktywni fani będą mogli do niej dołączyć. Spośród takich właśnie osób wyłoniono pierwszych dziesięciu mistrzów gry, którzy najprawdopodobniej wkrótce przejdą szkolenie w norweskiej siedzibie firmy Funcom, producenta Age of Conan. Ludzie ci muszą być przygotowani do swojej pracy, będą bowiem zarządzać potrzebami kilkudziesięciotysięcznej społeczności rodzimych fanów Age of Conan. Jej fundamenty powstaną już w połowie września, kiedy odbędą się testy beta polskiej wersji gry. Przypominamy też, że w przyszym roku powinna pojawić się edycja przeznaczona na konsolę Xbox 360.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Funcom
W sprzedaży od: 2 października 2008
www.ageofconan.com

Największe tegoroczne lokalizacje

Assassin's Creed



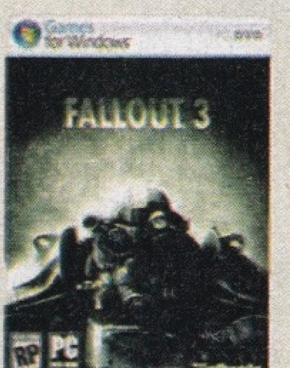
Liczba aktorów: 30
Gwiazdy: Krzysztof Kowalewski, Daniel Olbrychski, Borys Szyc
Długość prac: 3 miesiące
Objętość tekstu: ponad 600 stron

Mass Effect



Liczba aktorów: 70
Gwiazdy: Magdalena Różczka, Marcin Dorociński
Długość prac: 6 miesięcy
Objętość tekstu: 500 stron

Fallout 3



Liczba aktorów: 70
Gwiazdy: jeszcze nie potwierdzone (ale będzie ciekawie)
Długość prac: 3 miesiące (trwają)
Objętość tekstu: 2000 stron

Najbliższe premiery w Polsce

Tytuł	Data wydania	Platforma
Akcja		
Bionic Commando: Dozbrojony	21 sierpnia	PC PS3 X360
S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo	28 sierpnia	PC
Mercenaries 2: World in Flames	5 września	PC PS2 PS3 X360
Devil May Cry 4	18 września	PC
Legendary	18 września	PC PS3 X360
Star Wars: The Force Unleashed	19 września	PS2 PS3 PSP X360 Wii DS
Brothers in Arms: Hell's Highway	23 września	PC PS3 X360
Golden Axe	25 września	PS3 X360
RPG		
Space Siege	28 sierpnia	PC
Warhammer Online	18 września	PC
Wiedźmin: Edycja rozszerzona	19 września	PC
Too Human	29 września	X360
Sacred 2: Fallen Angel	koniec września	PC
Age of Conan: Hyborian Adventures – wersja PL	2 października	PC
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	9 października	PC
Fallout 3	październik	PC PS3 X360
Sportowe		
Tiger Woods PGA Tour 09	29 sierpnia	PS2 PS3 PSP X360 Wii
FaceBreaker	5 września	PS3 X360
NHL 09	12 września	PS3 X360
TNA Impact	18 września	PS2 PS3 X360 Wii
FIFA 09	3 października	PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS
NHL 09	31 października	PC PS2
Pro Evolution Soccer 2009	październik	PC PS2 PS3 PSP X360
Strategiczne		
Spore	5 września	PC
War Leaders	9 października	PC
BattleForge	10 października	PC
Symulacje		
The Sims 2: Osiedlowe życie	29 sierpnia	PC
Wyścigowe		
FlatOut: Apokalipsa	28 sierpnia	PC
SBK 08	1 września	PC PS2 PS3 PSP X360

Listę premier przygotowujemy na podstawie aktualizowanych na bieżąco informacji uzyskanych od rodzimych wydawców gier. Ponieważ daty wydania zależą od wielu złożonych czynników, mogą się one zmienić. Ze względu na dużą liczbę wydawanych tytułów prezentujemy tylko te naszym zdaniem najciekawsze.

Oczekiwane przez redakcję



Nie mogę doczekać się King's Bounty: The Legend – po tej przeróbce pierwowzoru serii Heroes of Might & Magic spodziewam się naprawdę wiele. Z chęcią zapoznam się też ze Space Siege, ponieważ po Mass Effect wciąż mam ochotę na dobrą grę w kosmosie. Z podobnych względów sprawdzę Star Wars: The Force Unleashed.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

Jestem graczem



Znani i lubiani też są graczami. Co miesiąc będziemy pokazywać to ich nieznane oblicze. W tym wydaniu popularny aktor teatralny i filmowy, Borys Szyc.

Click!: Dlaczego grasz?
Borys Szyc: To fascynacja z dzieciństwa, która wciąż na mnie działa. Poza tym – chęć przeniesienia się w inny świat. Trochę jak mój zawód...
Od jak dawna?
Od kiedy pamiętam! Zaczynałem od elektronicznych minigierek w łapanie jajek. Kto z nas nie grał na tym rosyjskim „wynalazku"...
Pierwszy system?
Komputer ZX Spectrum, słynny ze względu na sposób wgrywania gier z kaset. Cały dom musiał wtedy chodzić na palcach, żeby się udało. I wszyscy słuchali tego cudnego dźwięku jak z kosmosu...
Pierwsza gra?
Boulder Dash. No i ta kosmiczna strzelanka z automatów. Jaki to był tytuł? Galaga?
Ulubiona gra?
Nie mam jednej. To zależy od humoru. Czasem chcę wybudować sieć kolejową, a czasem sprzątnąć paru gości. A czasem... poskakać Alladynem. Poważnie!
Moment z gry, który zrobił na tobie największe wrażenie?
Wrażenie robi na mnie świat wykreowany w Gears of War. Na gry patrzę jak filmowiec – działa na mnie światło, sposób jego użycia. Tam jest to zrobione po mistrzowsku.
W co grasz teraz?
GTA IV na X360!!! Można utonąć w tej grze, dobrze, że po sześciu godzinach zaczynają mnie szczypać oczy, inaczej mógłbym chyba w ogóle nie przestawać...
Na jaką premierę czekasz?
Gears of War 2!
Używasz kodów?
Nigdy. To dla mnie coś takiego jak kupowanie piratów czy ściąganie filmów i muzyki z internetu.
Grasz sam czy online?
Raczej solo, na konsoli, w domu. Ale kiedyś siedziałem godzinami w kafejce i ciałem z kumplami w Counter-Strike'a. To były czasy!



Gears of War 2 to gra, na którą Borys obecnie czeka najbardziej.

Będą gry z Czesiem!

Władcy móch

Charakterystyczny głos Czesia, bohatera serialu „Włatcy móch", już niedługo usłyszymy także z komputerowych głośników.

W połowie sierpnia firma Nicolas Games stała się wyłącznym właścicielem praw do stworzenia aplikacji na podstawie najpopularniejszego polskiego filmu rysunkowego dla dorosłych, „Włatców móch". Umowa obejmuje okres 3 lat i w tym czasie zobaczymy co najmniej kilka gier związanych z serialem oraz cykl programów edukacyjnych. To nie pierwsza animowana seria, do której prawa wykupił Nicolas Games – na początku wakacji firma podpisała umowę ze spadkobiercami twórców Misia Uszatka, postaci zyskującej coraz większą popularność na rynkach japońskim, słoweńskim i fińskim.



Anusiak, Czesio i Konieczko (od lewej) pojawią się już niedługo w grach i programach edukacyjnych firmy Nicolas Games.

Podróż z Lordem Britishem!

Twórca gier Ultima i Tabula Rasa zaprasza graczy na kosmiczną wyprawę.



Lord British – czyli Richard Garriott – planuje zabrać DNA graczy w kosmiczną podróż.

Richard Garriott to projektant gier komputerowych, twórca m.in. serii Ultima, znany w branży z wielu ekscentrycznych pomysłów. Od dawna marzy o locie w kosmos – pragnienie to uda mu się spełnić już w październiku, gdy odwiedzi Międzynarodową Stację Kosmiczną. Każdy może mu w tej podróży towarzyszyć – Garriott planuje zabrać ze sobą próbki DNA osób wybranych w konkursie, który trwa do końca sierpnia na stronie www.OperationImmortality.com. Dodatkowo postacie wszystkich graczy posiadających 2 września aktywne konto w Tabula Rasa, najnowszej produkcji Garriota, zostaną zapisane na nośniku danych, który również poleci z projektantem w kosmos. W ten sposób można uwiecznić się zupełnie za darmo – postać może pochodzić także z konta stworzonego przez próbną wersję gry dostępną pod adresem www.rgtr.com/trial.

Gry wracają na antenę

Gram.TV

Najpopularniejszy polski program o grach zmieni po wakacjach formułę.

Gram.TV, najchętniej oglądany z rodzimych programów telewizyjnych o grach, wróci na ekrany po wakacyjnej przerwie – i to w nowej formule. Jego prowadzący, Marcin Sońta i Paweł Truszczyński, przygotowali szereg zmian, poczynając od odświeżonej scenografii, a kończąc na ciekawych pomysłach na konkursy, które wykorzystają możliwości medium, jakim jest telewizja. Nie zmieni się pora emisji i antena – program będzie można zobaczyć w każdą sobotę przed południem na antenie programu TV4.



Paweł Truszczyński, jeden z prowadzących program Gram.TV.

Wielki finał wkrótce!

WCG 08

Najlepsi polscy e-sportowcy zagrają o wyjazd do Kolonii.



Polski finał World Cyber Games, największej międzynarodowej olimpiady gier komputerowych, odbędzie się już 30 sierpnia w hali Blue Expo w Centrum Handlowym Blue City w Warszawie. Rozgrywki zawodowców rozpoczną się równo o godzinie 9.00. Wtedy do boju ruszą najlepsi gracze wytypowani drogą eliminacji online, którzy będą ze sobą rywalizować w takich „dyscyplinach", jak Counter-Strike 1.6, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Need for Speed ProStreet, FIFA 08, Halo 3 oraz Project Gotham Racing 4. Oprócz uczestników turnieju Halo 3 wszyscy walczyć będą o wyjazd na finał światowy. W tym roku odbędzie się on w Niemczech, w Kolonii, w dniach 5-9 listopada. Warto dodać, że impreza w Blue City objęta została honorowym patronatem Pani Prezydent Warszawy, Hanny Gronkiewicz-Waltz.

Lista przebojów

Ranking powstaje na podstawie zebranych wyników sprzedaży ze 116 salonów empik w Polsce. **empik.com**

Przedstawiamy najlepiej sprzedające się gry w Polsce w okresie od 1 do 31 lipca 2008 r.

Choć to, co sprzedaje się w największych ilościach, nie zawsze jest też najlepsze, listy przebojów pozwalają zorientować się, jakie tytuły budzą emocje pasjonatów gier. Dlatego, mimo że nie trzeba się z nimi zgadzać, na pewno warto je znać!

PS3

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Grand Theft Auto IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
2	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Akcja	CD Projekt	219,90 zł
3	Buzz Quiz TV + Buzzer	Familijna	Sony Polska	249,90 zł
4	Assassin's Creed	Akcja	Cenega	169,90 zł
5	Battlefield: Bad Company	Akcja	EA Polska	209,90 zł

PS2

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Tekken 5	Akcja	Sony Polska	49,99 zł
2	Grand Theft Auto: San Andreas	Akcja	Cenega	89,90 zł
3	Gran Turismo 4	Akcja	Sony Polska	49,99 zł
4	FIFA Street 2	Sportowa	EA Polska	59,90 zł
5	Need for Speed: Carbon	Wyścigi	EA Polska	59,90 zł

PSP

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Akcja	Cenega	99,90 zł
2	GTA: Vice City Stories	Akcja	Cenega	239,90 zł
3	GTA: Liberty City Stories	Akcja	Cenega	149,90 zł
4	Need for Speed: Most Wanted	Wyścigi	EA Polska	99,90 zł
5	Need for Speed: Carbon	Wyścigi	EA Polska	99,90 zł

Xbox 360

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Od
1	Grand Theft Auto IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
2	Assassin's Creed	Akcja	Cenega	169,90 zł
3	Battlefield: Bad Company	Akcja	EA Polska	209,90 zł
4	Gears of War	Akcja	CD Projekt	109,90 zł
5	Skate	Sportowa	EA Polska	99,90 zł

PC

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Mass Effect	RPG	CD Projekt	109,90 zł
2	Diablo II + Lord of Destruction	RPG	CD Projekt	59,90 zł
3	The Sims 2	Symulacja	EA Polska	89,90 zł
4	Counter-Strike: Anthology	Akcja	LEM	49,90 zł
5	Kung Fu Panda	Akcja	CD Projekt	99,90 zł
6	Medal of Honor: Airborne	Akcja	EA Polska	49,90 zł
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Akcja	LEM	89,90 zł
8	Gothic 3	RPG	CD Projekt	59,90 zł
9	Assassin's Creed – Wersja reżyserska	Akcja	Cenega	89,90 zł
10	Wiedźmin	RPG	CD Projekt	99,90 zł

Wii

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Wii Fit	Familijna	Nintendo	329,90 zł
2	Super Smash Bros. Brawl	Akcja	Nintendo	179,90 zł
3	High School Musical + mikrofon	Familijna	CD Projekt	199,90 zł
4	Okami	RPG	CD Projekt	179,90 zł
5	Super Mario Galaxy	Akcja	Nintendo	189,90 zł

DS

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Od
1	Kung Fu Panda	Akcja	CD Projekt	159,90 zł
2	The Sims 2: Castaway	Symulacja	EA Polska	59,90 zł
3	Need for Speed Prostreet	Wyścigowa	EA Polska	139,90 zł
4	FIFA 08	Sportowa	EA Polska	69,95 zł
5	My Sims	Symulacja	EA Polska	59,90 zł

empik.com rekomenduje:



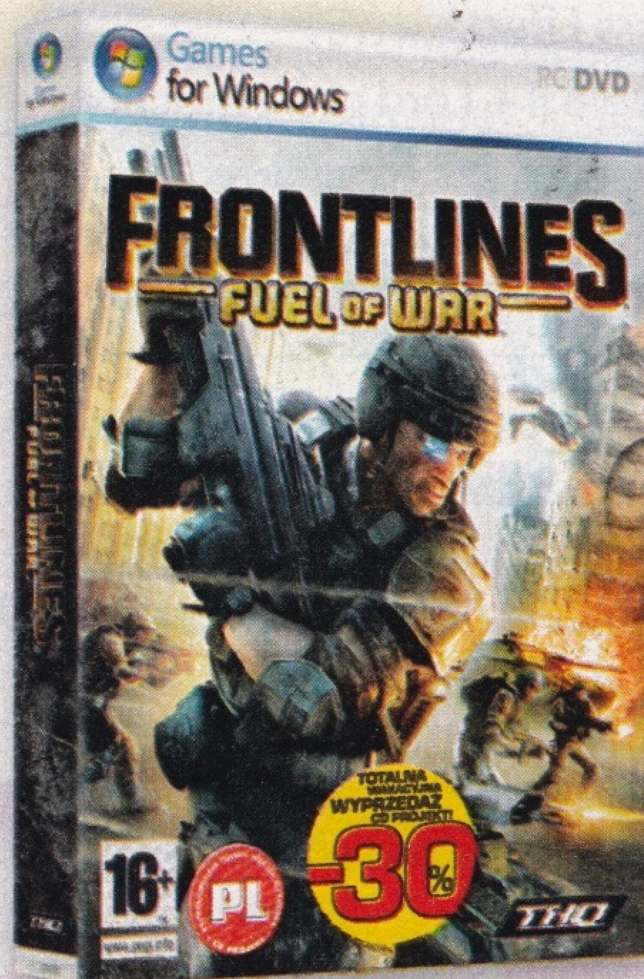
Łukasz Cichy, empik.com: W wakacje lista sprzedaży rzadko zaskakuje. Gier ukazuje się mało, więc nieliczne hity dominują w rankingach. Tak jest w zestawieniu PC, gdzie na pierwsze miejsce wskoczył Mass Effect. To gra RPG, jakich mało, z ciekawie wykorzystanymi elementami FPS-a. Dla mnie wystarczającą gwarancją jakości jest logo i marka twórców – studia BioWare.

TOTALNA WAKACYJNA

NAJLEPSZE GRY

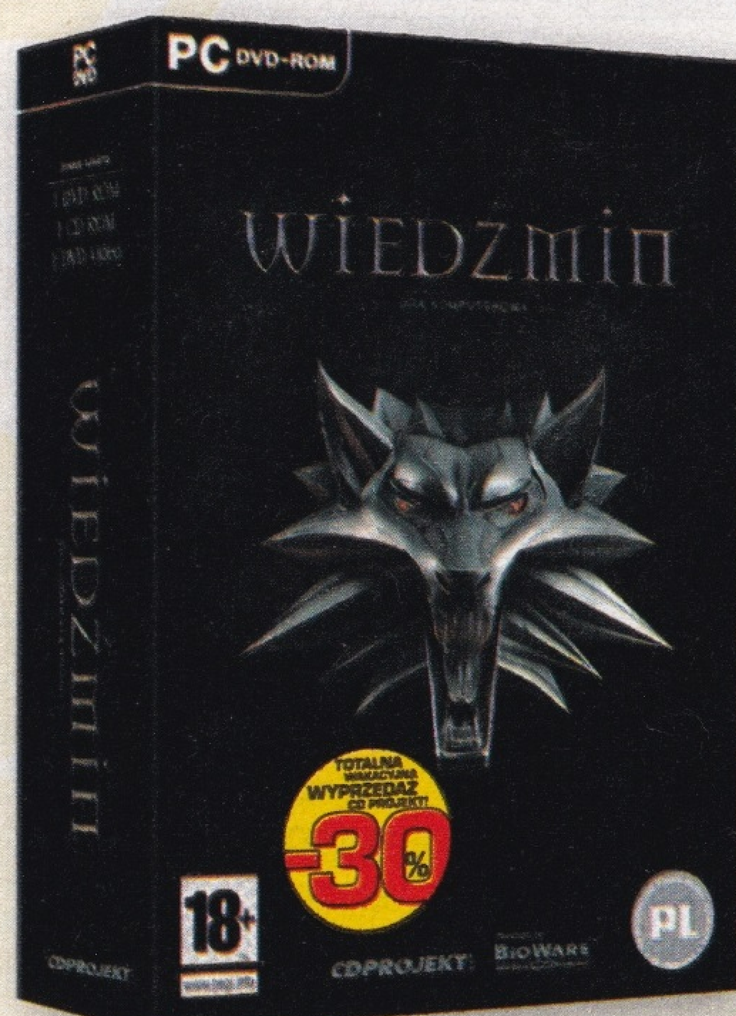


Sam & Max: Sezon 1
~~79.90 zł~~*
59.90 zł*
Oszczędzasz 20 zł*!

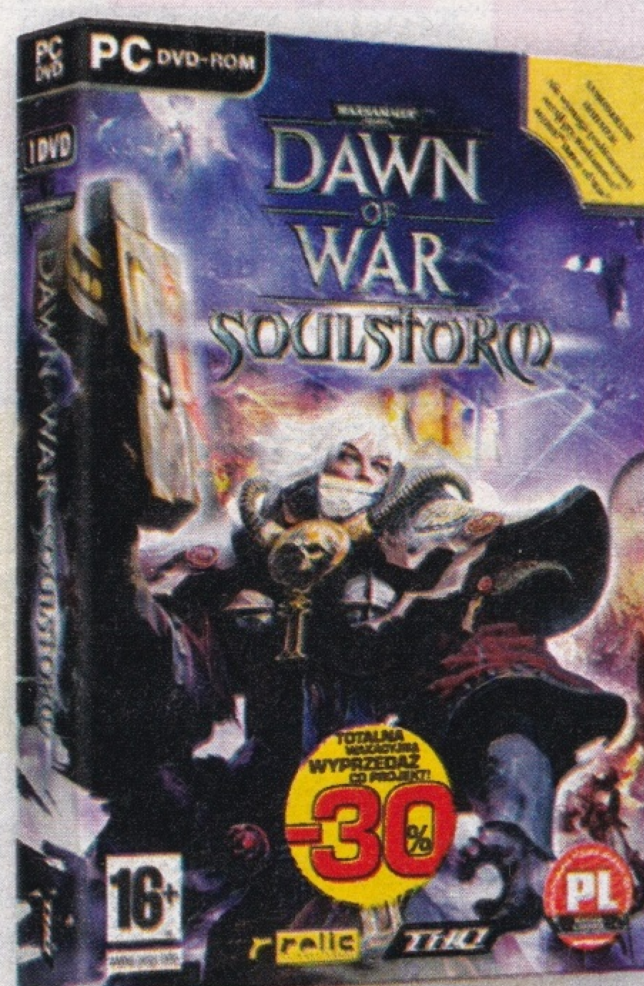


Frontlines: Fuel of War
~~99.90 zł~~*
69.90 zł*
Oszczędzasz 30 zł *!

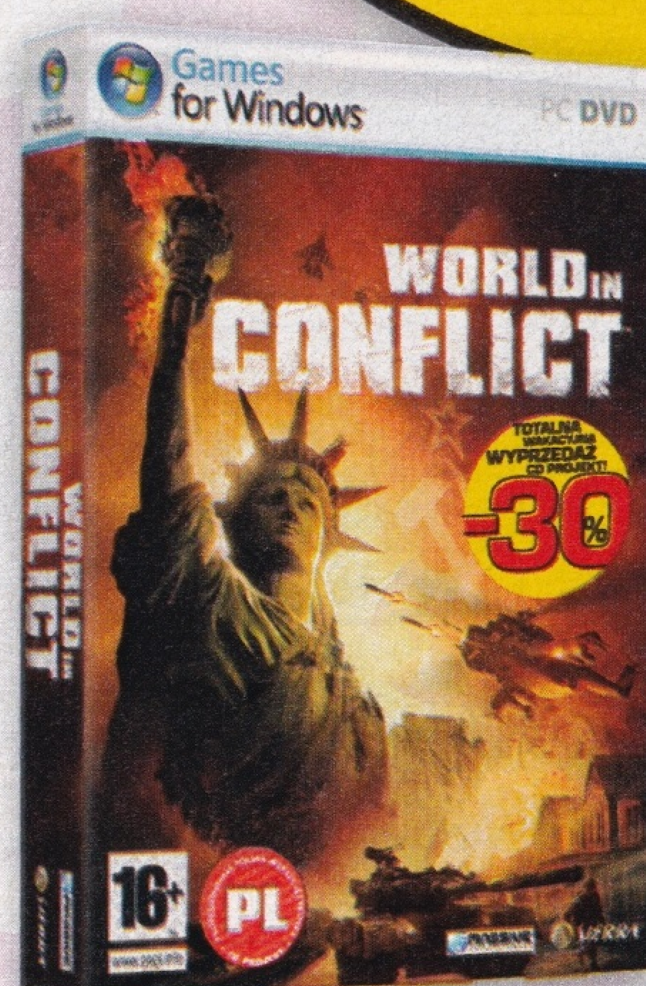




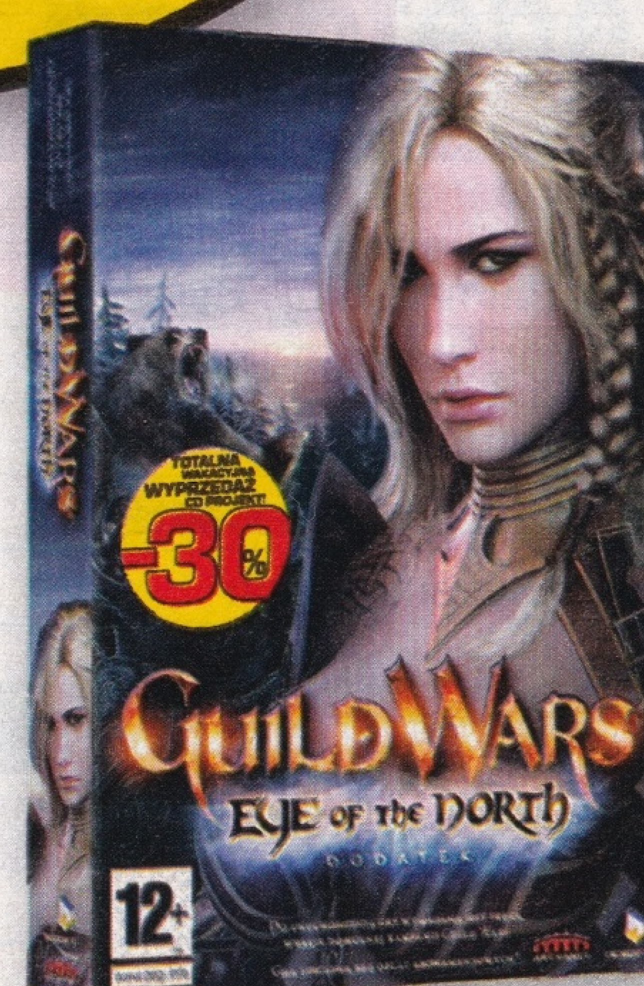
Wiedźmin
~~99.90 zł~~*
69.90 zł*
Oszczędzasz 30 zł*!



Warhammer 40,000:
Dawn of War Soulstorm
~~79.90 zł~~*
59.90 zł*
Oszczędzasz 20 zł*!



World
in Conflict
~~99.90 zł~~*
69.90 zł*
Oszczędzasz 30 zł*!

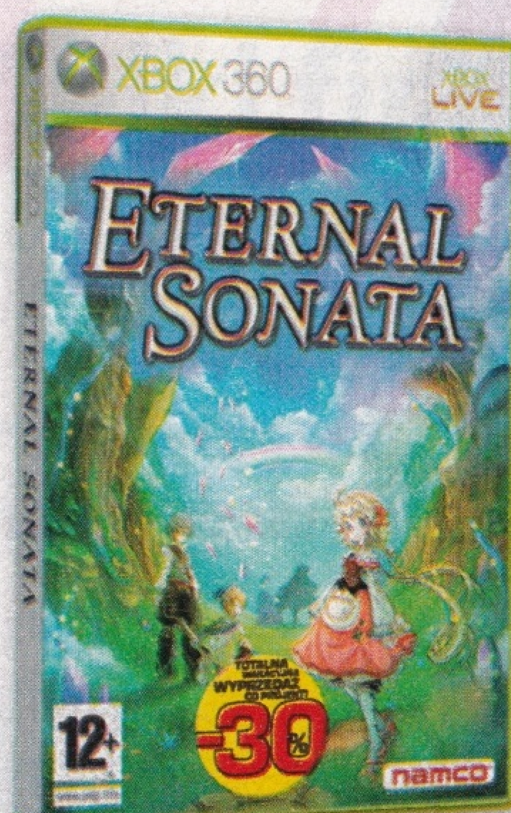


Guild Wars:
Eye Of The North
~~99.90 zł~~*
69.90 zł*
Oszczędzasz 30 zł*!

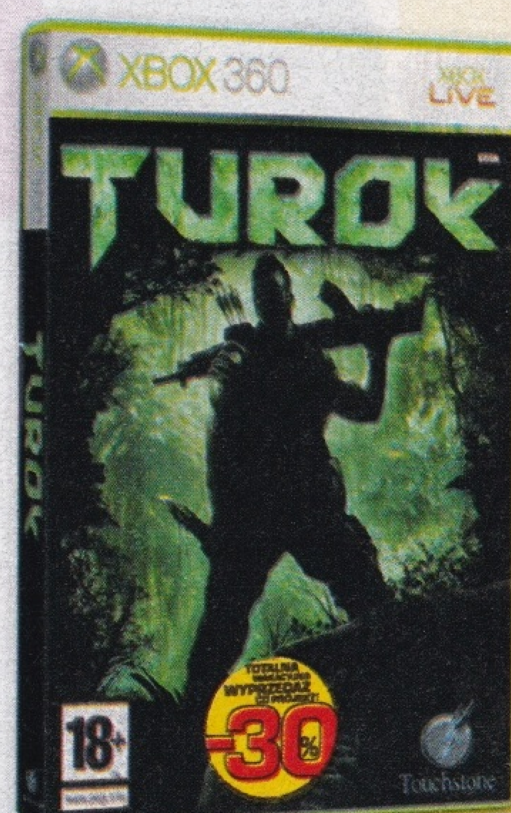
DIABELNIE NISKIE CENY NA KONSOLOWE HITY



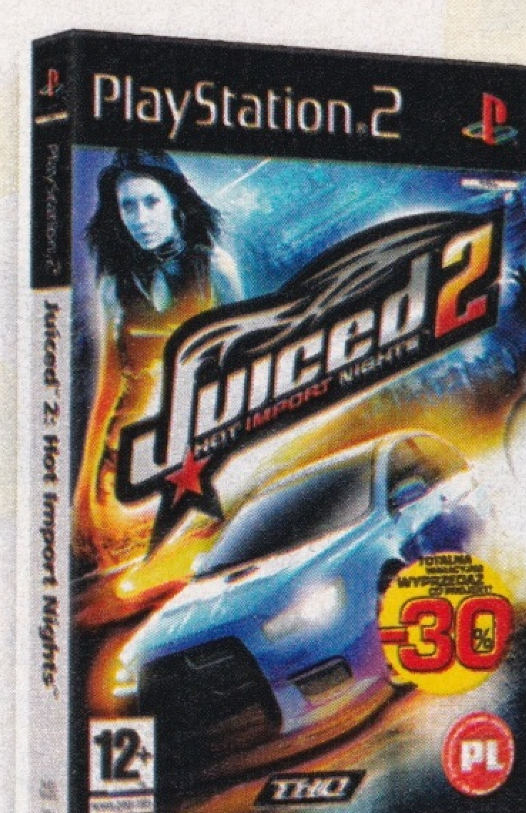
XBOX360
DEVIL MAY CRY 4
~~219.90 zł~~*
159.90 zł*
Oszczędzasz 60 zł*!



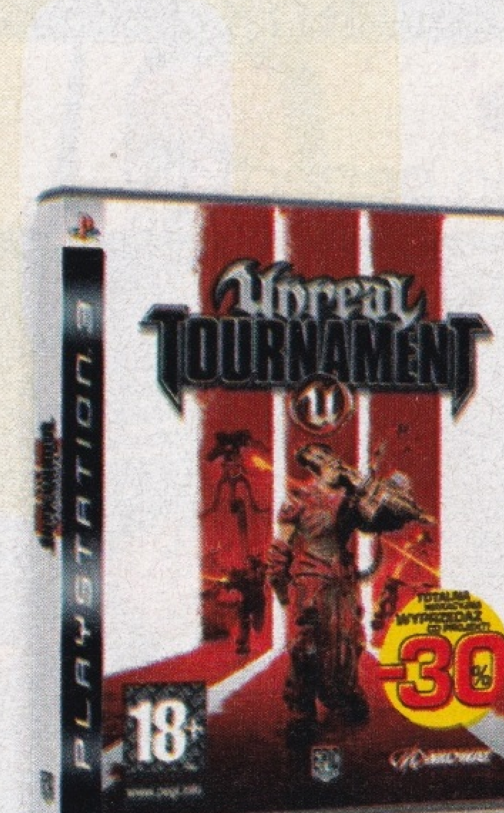
XBOX360
ETERNAL SONATA
~~219.90 zł~~*
159.90 zł*
Oszczędzasz 60 zł*!



XBOX360
TUROK
~~199.90 zł~~*
139.90 zł*
Oszczędzasz 60 zł*!



PS2
JUICED 2
~~129.90 zł~~*
89.90 zł*
Oszczędzasz 40 zł*!



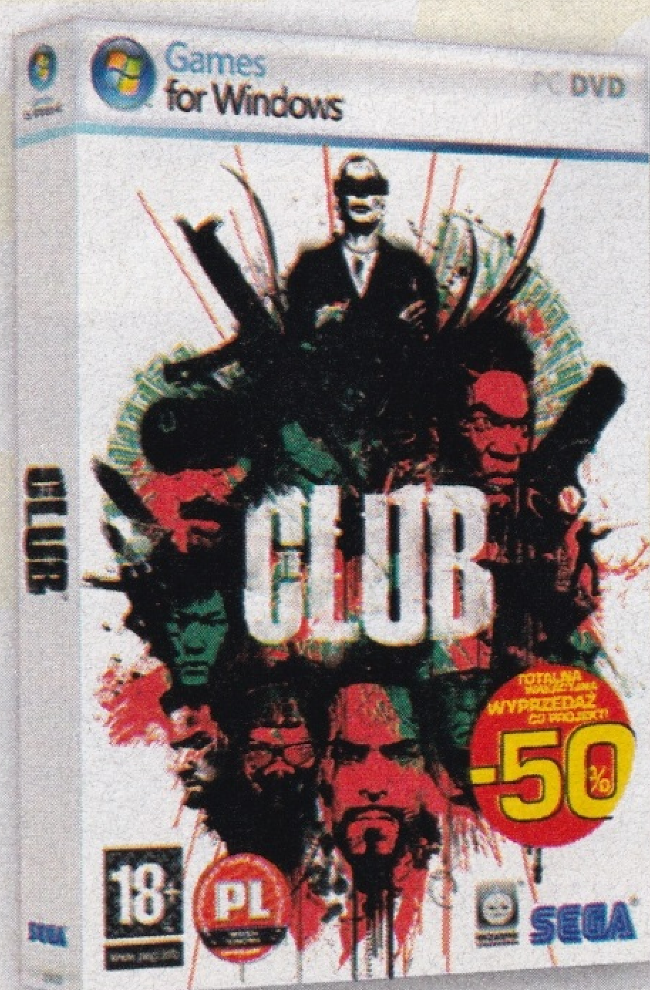
PS3
UNREAL TOURNAMENT 3
~~249.90 zł~~*
179.90 zł*
Oszczędzasz 70 zł*!

Od 19 czerwca do 22 sierpnia najlepsze

WYPRZEDAŻ CD PROJEKT!

DO 50% TANIEJ

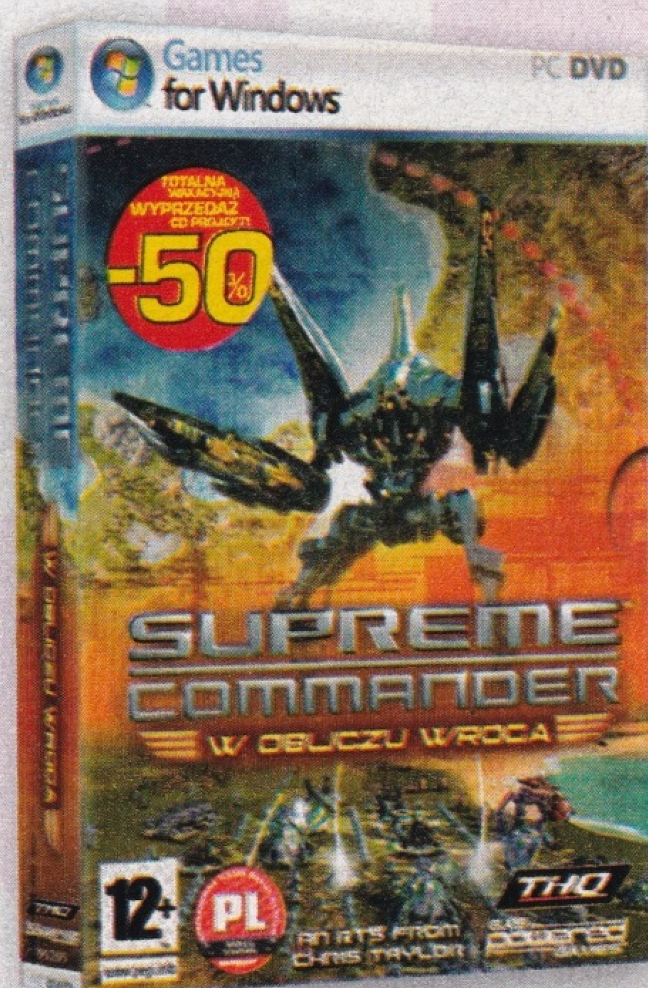




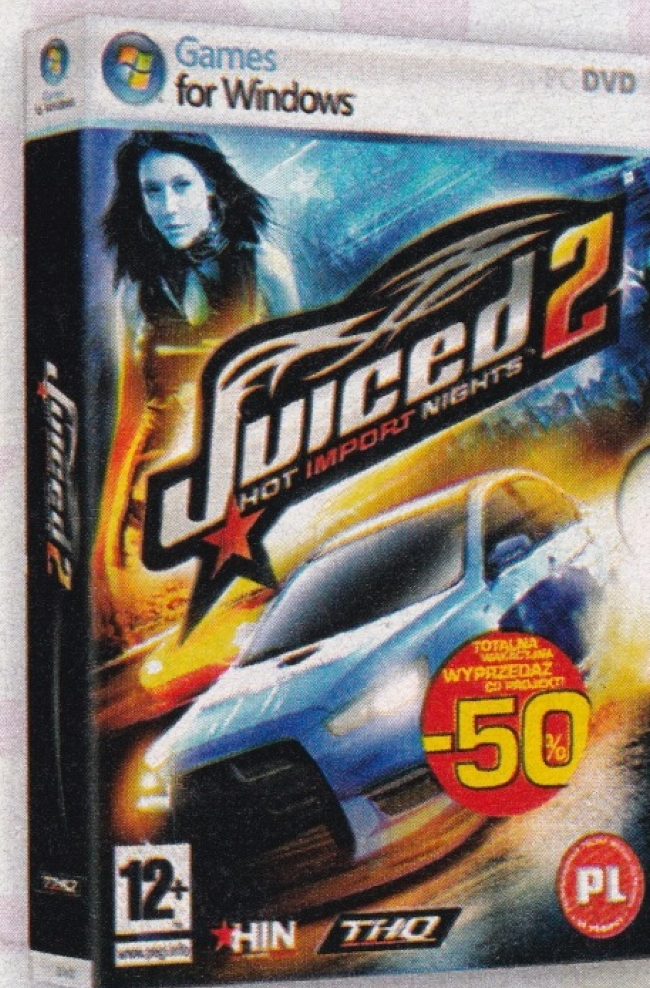
The Club
~~99.90 zł~~*
49.90 zł *
Oszczędzasz 50 zł *!



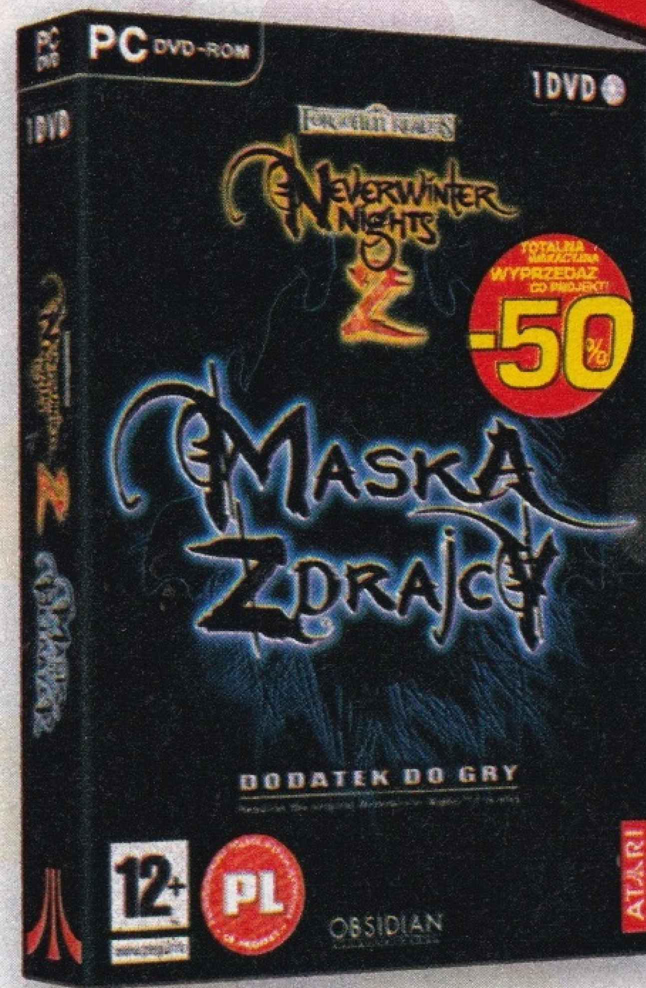
Race 07
~~129.90 zł~~*
69.90 zł *
Oszczędzasz 60 zł *!



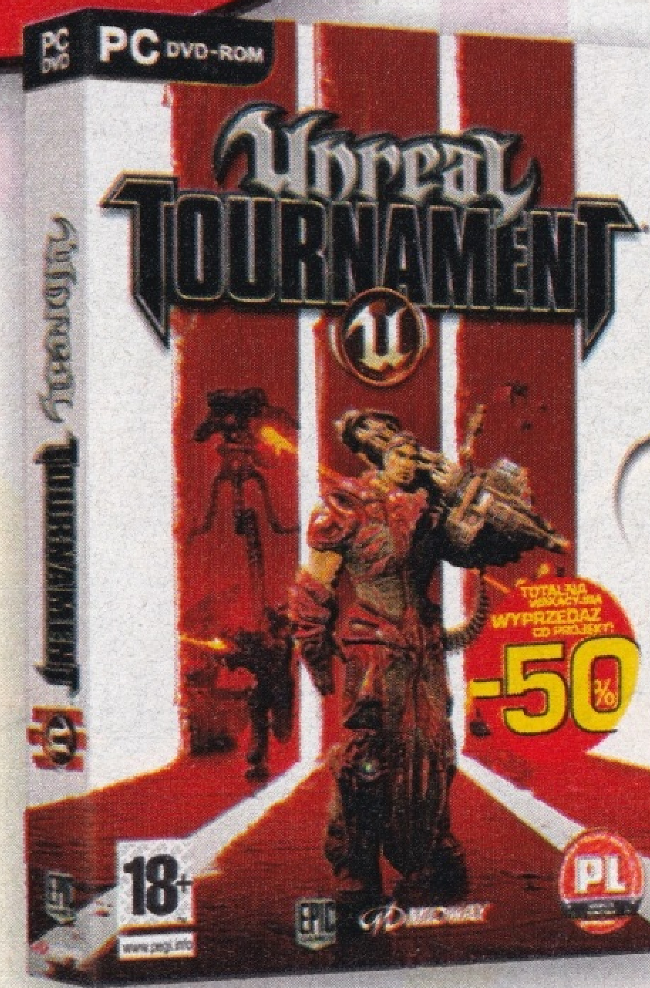
Supreme Commander: W obliczu wroga
~~79.90 zł~~*
39.90 zł *
Oszczędzasz 40 zł *!



Juiced 2: Hot Import Nights
~~99.90 zł~~*
49.90 zł *
Oszczędzasz 50 zł *!



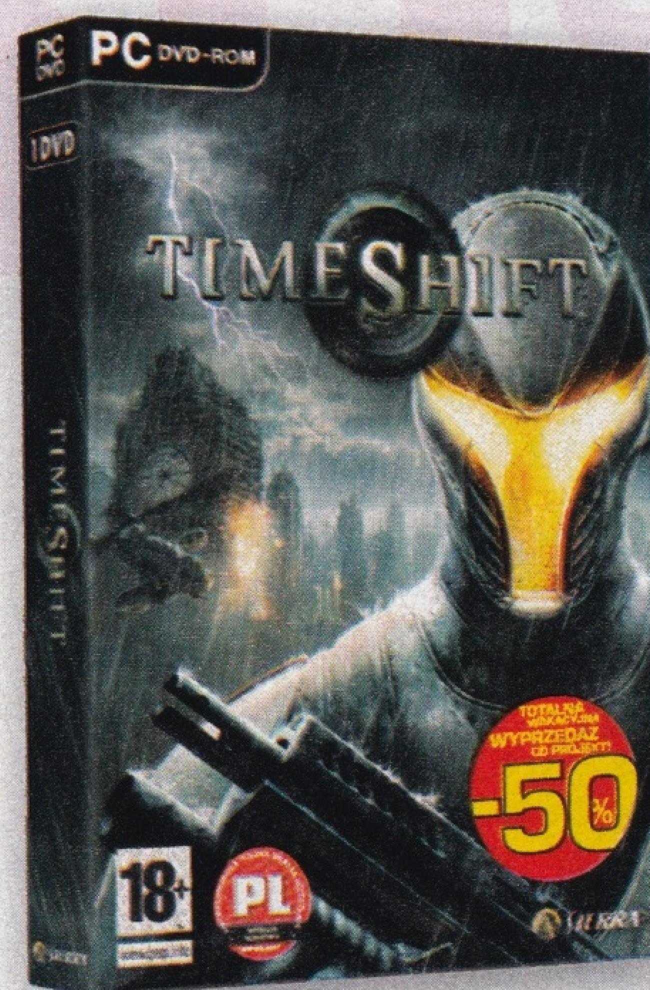
Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy
~~59.90 zł~~*
29.90 zł *
Oszczędzasz 30 zł *!



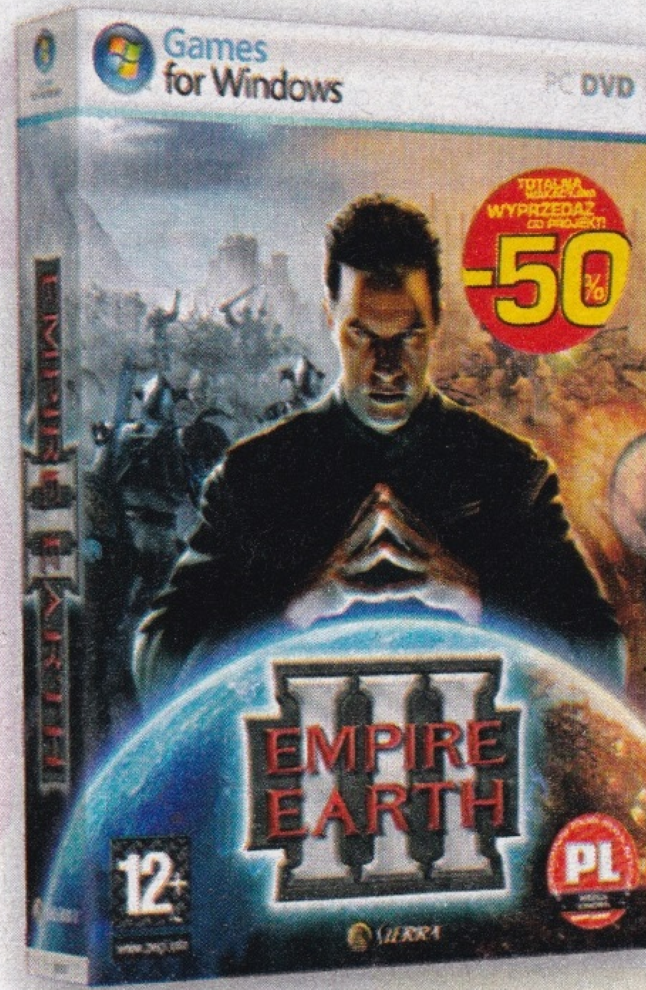
Unreal Tournament 3
~~129.90 zł~~*
69.90 zł *
Oszczędzasz 60 zł *!

Szczegóły promocji znajdziesz na stronie:
www.cdprojekt.pl/wyprzedaz

* Ceny sugerowane mogą się różnić w zależności od sieci sprzedaży.



Timeshift
~~99.90 zł~~*
49.90 zł *
Oszczędzasz 50 zł *!



Empire Earth III
~~99.90 zł~~*
49.90 zł *
Oszczędzasz 50 zł *!



Blacksite
~~79.90 zł~~*
39.90 zł *
Oszczędzasz 40 zł *!

gry do 50% TANIEJ!!!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

Strategiczna PC

Spore



Chociaż grafika jest bajkowa, Spore to w rzeczywistości bardzo złożona i poważna gra.

Dla wszystkich tych, którzy narzekają, że „dziś nie robi się już takich gier jak dawniej", mam doskonałą wiadomość. Spore to gra „taka jak dawniej", a przy tym także bardzo nowoczesna. I kto wie, czy nie najlepsza w historii...

Recenzenci mają kilka zwrotów, którymi posługują się często, kiedy chcą podkreślić, że jakaś produkcja zrobiła na nich wrażenie: „opadła mi szczęka", „powaliła mnie na kolana", „nie mogłem odejść sprzed ekranu, więc przypaliłem czajnik". Oczywiście to sformułowania, w których więcej jest przenośni niż prawdy, chodzi tylko o to, by czytelnik wiedział, że taki to a taki tytuł rzeczywiście budzi emocje. Spore też je budzi – jest tu taki jeden, przełomowy moment, który sprawił, że zechciałem użyć w recenzji wszystkich powyższych zwrotów naraz. Użyję jednak innego, nawet jeśli facet nie powinien przyznawać się do takich rzeczy. Przed monitorem popłakałem się ze szczęścia. Dosłownie.

Oczekiwania związane ze Spore były rzeczywiście... spore. Grę wymyślił Will Wright, specjalista od nietypowych symulacji życia mrówek (SimAnt), ludzi (The Sims), miast (SimCity), planet (SimEarth) czy... wieżowców (SimTower). Jego nowa produkcja miała być jednak symulacją wszystkiego, pokazywać ewolucję gatunków od etapu jednokomórkowców do poziomu istot rozumnych, potrafiących eksplorować kosmos i nawiązywać kontakty z innymi cywilizacjami. Chociaż jestem fanem większości wcześniejszych dzieł pana Wrighta, powątpiewałem, czy ten ambitny cel uda się osiągnąć. A jednak skurczybyk dał radę!

Wyjście na ląd

Rozgrywka podzielona jest na pięć wyraźnie odmiennych etapów, przedstawiających różne poziomy rozwoju gatunku. Pierwszy segment gry to faza komórkowa. Za pomocą klawiszy WSAD sterujesz żyjątkiem wyposażonym w zaledwie kilka narządów (paszczę, oko, wypustki umożliwiające poruszanie), a twoim zadaniem jest zbieranie zielonych kulek DNA pływających na powierzchni tzw. prebiotycznej zupy. Kiedy twój stworek zje określoną liczbę kulek, zwiększa rozmiary, co powoduje, że zmienia się skala całego świata gry – i np. inne organizmy, dotąd większe, stają się nagle równe tobie. Po przejściu pięciu takich transformacji okazuje się, że zebrałeś wystarczająco dużo materiału genetycznego, by ewoluować dalej – wystarczy tylko kliknąć widoczną na ekranie ikonkę. Faza komórkowa spodobała mi się najmniej spośród wszystkich poziomów, głównie dlatego, że zasady są w niej bardzo proste, a sama rozgrywka niczym nie zaskakuje i za każdym razem wygląda niemal identycznie. Przejście tego etapu zajmuje około 15-20 minut i warto kilka razy to zrobić, bo wtedy zupełnie inaczej odbiera się to, co dzieje się na końcu gry. Dobrze jednak, że autorzy udostępnili opcję rozpoczynania zabawy od dowolnego jej segmentu, bo po trzech czy czterech razach z ulgą przeskakiwałem od razu do fazy stwora.

To drugi z etapów ewolucji. Przedstawia życie organizmów zaraz po wyjściu na ląd. Celem ponownie jest zbieranie materiału genetycznego, ale można go pozyskiwać na wiele różnych sposobów – m.in. pożerając organizmy zamieszkujące planetę, znajdując go w leżących tu i ówdzie szkieletach, ale również zaprzyjaźniając się z innymi poprzez wspólne tańce czy śpiewy. Tym razem stawką nie jest jednak nabranie masy ciała (jak w fazie komórkowej), ale powiększenie rozmiarów mózgu kierowanej istoty. Jego rozwój podzielony jest na cztery segmenty. Zaliczenie każdego kolejnego daje dostęp do nowych zachowań, a także pozwala zmienić wygląd twojego stwora czy posiadane przez niego części ciała. Na tym etapie zabawa przypomina nieco proste gry akcji: kiedy kierujesz mięsożercą, musisz polować na inne żyjątka (czyhanie na padlinę, choć możliwe, jakoś nie przystoi), a gdy roślinożercą – próbujesz nie dać się zabić.

Od plemienia do cywilizacji

Inne umiejętności potrzebne są w fazie plemiennej. W niej steruje się już nie pojedynczym stworzeniem, a wszystkimi członkami plemienia (w typowej strategii byłyby to jednostki). Tu wyraźna jest już różnica między istotami rozumnymi a zwykłymi zwierzętami – z tymi pierwszymi trzeba nawiązywać stosunki lub wojować, na te drugie poluje się, by zdobyć pożywienie, albo udomawia, by potem zjadać ich jaja. Na tym etapie gra staje się naprawdę ciekawa, bowiem rywalizacja z innymi plemionami jest już wyzwaniem i by



Kreator stworów ma naprawdę duże możliwości...

Rozgrywka



1 Pierwszy etap to faza komórkowa. Celem gracza jest zbieranie zielonych kulek DNA.



2 Faza stwora to już właściwa rozgrywka. Tu obowiązuje zasada: przetrwają najsilniejsi.



3 W fazie plemiennej możesz m.in. korzystać z narzędzi i oswajać dzikie zwierzęta. To także pierwszy etap gry, w którym kierujesz nie jednym stworem, ale całą ich grupą. Siłę plemienia trzeba budować wojną i dyplomacją.



4 Faza cywilizacji to rozbudowana gra strategiczna. Najbardziej przypomina hit Civilization.



5 Faza kosmiczna to zwieńczenie gry. W ten etap można grać niemal bez końca!


Spore to gra o dużym walorze edukacyjnym – uczy m.in. opiekowania się potomstwem. Im stado liczniejsze, tym większe ma szanse na przetrwanie.


Podróżując przez galaktykę, odkrywasz cywilizacje na różnym stopniu rozwoju technologicznego. To gra, w której co krok odkrywa się coś nowego!

Dziwne stwory

Kreator Stworów Spore został udostępniony jako oddzielna aplikacja, którą można było kupić od czerwca 2008 roku – w Polsce za 19,90 zł. Dzięki temu internauci mieli czas, by przygotować bazę istot (Sporpedia), które pojawią się w świecie gry po jej premierze. Do tej pory powstało ponad dwa i pół miliona gatunków. Oto kilka najciekawszych:



Sapiusgeenus
Historyczny, milionowy stworek, wymyślony przez użytkownika Flaming-Chidori.



Homersaurs
Stworzony w edytorze Homer, bohater kreskówki „Simpsonowie". Użytkownik: frank-Xchange.



Kenny
Jedna z postaci z South Parku, w wersji autoryzowanej przez gracza o ksywce Jeskyre.



Humanbase
Twórcy gry nie sądzili, że będzie to możliwe, ale udało się. Oto „człowiek" stworzony przez mpantela.

odnieść sukces, trzeba uruchomić szare komórki. Pojawiają się nowe opcje – dostajesz do użytku m.in. narzędzia, uzupełniające umiejętności, które dała twojemu plemieniu ewolucja.

Kolejny segment Spore to faza cywilizacji, która przypomina rozbudowane strategie typu Empire Earth czy Civilization. Ten drugi tytuł pasuje tutaj dużo bardziej – nie dość, że nosi taką samą nazwę, to jeszcze kończy się tym samym: wystrzeleniem statku kosmicznego. Zanim jednak do tego dojdzie, będziesz musiał podbić, kupić lub przekonać do swojej religii dwanaście z wszystkich pozostałych miast znajdujących się na planecie. Rozgrywka jest złożona, a do dyspozycji oddano graczom dziesiątki opcji: różne formy handlu, walki, dyplomacji, rozwoju naukowego, wydobywanie surowców, dbanie o samopoczucie mieszkańców, możliwość projektowania własnych budynków oraz maszyn jeżdżących, pływających i latających w edytorze (tym samym, który służy do kreowania stworów!), korzystanie z superbroni masowego rażenia, a nawet... wymyślanie własnego hymnu. Już w tym momencie byłem przekonany, że mam do czynienia z grą wyjątkową – ale nie wiedziałem, co czeka mnie dalej.

W kosmos!

A dalej jest już tylko ostatnia, kosmiczna faza gry. Po przejęciu tuzina miast dostajesz możliwość zbudowania międzygwiezdnego statku, klikasz stosowną ikonkę i siadasz w kokpicie tej intergalaktycznej maszyny. Obraz pokazywany przez kamerę nie zmienia się, lecisz tuż nad dachami budynków swojej stolicy i właściwie wszystko wygląda tak jak w fazie cywilizacji. Wystarczy jednak, że ruszysz pokrętłem myszy, by twoja maszyna wzniosła się ponad atmosferę. A wtedy okazuje się, że planeta, na której spędziłeś wszystkie wcześniejsze fazy ewolucji, jest tylko jedną z tysięcy (dosłownie!) znajdujących się w galaktyce Spore. Część z nich jest opuszczona, na innych toczy się życie (na różnych etapach rozwoju), a do każdej możesz dolecieć i coś z nią zrobić. Na przykład nawiązać stosunki dyplomatyczne (lub rozpocząć wojnę) z innymi cywilizacjami dysponującymi technologiami pozwalającymi na kosmiczne loty. Ale i porwać kilku członków jakiegoś prymitywnego plemienia i zostawić ich na innej planecie – a potem sprawdzać co jakiś czas, czy ewoluują na niej, czy padli ofiarą dzikich bestii. Lub też rozwijać imperium, kolonizując inne systemy gwiezdne. Albo kształtować warunki atmosferyczne i rzeźbę terenu młodych planet, by mogło na nich powstać życie. Właśnie kiedy zdałem sobie sprawę z tego, jak ogromne możliwości daje w tej fazie Spore, przejęcie i ekscytacja odebrały mi mowę i – lekko, ale zawsze – zwilżyły oczy... To samo przeżyje każdy, kto zaczynał przygodę z grami od prostych zręcznościówek w stylu Pac-Mana, potem siedział godzinami nad SimCity i Cywilizacją, eksplorował kosmos w Elite czy Frontierze i cały czas marzył o produkcji totalnej, która łączyłaby wszystko w jedną całość. Spore jest taką właśnie produkcją. I jeszcze jedno – to nie są Simsy, tylko poważna gra strategiczna.

Faza kosmiczna ma jeszcze jeden wymiar, o którym dotąd nie było okazji

Rozgrywka


1 W fazie komórkowej liczba opcji edytora Spore jest ograniczona do zaledwie kilku.


2 Więcej możliwości daje w fazie stwora – umożliwia projektowanie bardzo wymyślnych kreatur.


3 W fazie cywilizacji ten sam edytor pozwala na wymyślanie kształtu i wyglądu miejskich budynków. Tu w całej okazałości objawiają się możliwości tego narzędzia – miejski ratusz można dowolnie kształtować, kolorować itd.



W fazie cywilizacji nacje stawiające na ekspansję religijną przekonują inne narody do swojej wiary, pokazując im obraz bóstwa i grając hymny.

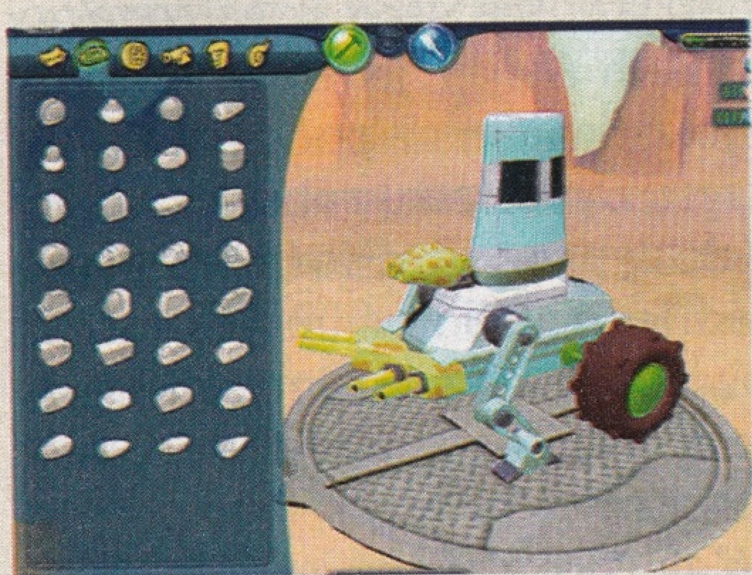
wspomnieć. Wszystkie stworzone żyjątka, budynki czy pojazdy zostają przy starcie załadowane na centralne serwery gry. W tym samym czasie Spore pobiera to, co wymyślili inni, i zapisuje na twardym dysku komputera. Dane te są skompresowane i zajmują niezauważalną wręcz odrobinkę miejsca, ale efekt tego mechanizmu jest następujący: gdy odkrywasz galaktykę, napotykasz cywilizacje wymyślone nie przez programistów, lecz przez innych graczy. A jak wiadomo wszystkim użytkownikom portalu YouTube (z którym zresztą Spore jest połączony – filmiki z gry można na niego wrzucać bezpośrednio z programu), kreatywność internautów nie zna granic.

Całkiem ładna galaktyka

Chociaż na każdym etapie rozgrywka jest wyraźnie inna, ekipie Maxis udało się wymyślić system sterowania i interfejs, które praktycznie od początku do końca bazują na tych samych rozwiązaniach. Całość ma też spójny styl graficzny, dzięki czemu nawet w najbardziej rozwiniętych cywilizacjach widać ich korzenie z praprapoczątków. Produkcja nie zachwyca szczegółowymi teksturami w wysokiej rozdzielczości, bowiem zastosowano zabieg podobny do tego z World of Warcraft – oprawa wizualna ma być miła dla oka, sympatyczna i raczej „growa", a nie „fotorealistyczna", by zachowała swój klimat nawet po jakimś czasie (a do Spore na pewno będą wracać zarówno gracze, jak i twórcy – oprawcowując kolejne dodatki). Takie podejście pozwoliło także obniżyć wymagania minimalne do bardzo przystępnego poziomu, dzięki czemu Spore da się uruchomić nawet na słabych maszynach. Grałem na redakcyjnym komputerze oraz na nie najnowszym laptopie – i choć w tym drugim przypadku większość detali musiałem wyłączyć, wcale nie przeszkadzało to w zabawie. Autorzy świetnie poradzili sobie także z oprawą dźwiękową. Tak jak język simlish z serii The Sims poprzez intonację, tempo i ton głosu symulował (a jednocześnie parodiował) ludzką mowę, tak odgłosy wydawane przez stworki ze Spore będą zrozumiałe pod każdą szerokością geograficzną, mimo że składają się z pisków i mruczeń podsłuchanych, jak się zdaje, u jakiegoś gatunku małp.

Podsumowanie: Przed premierą czułem, że będzie to dobra produkcja, ale wątpiłem, że udać się może wszystko to, co Will Wright obiecywał. Tymczasem Spore okazał się mądrym, pełnym humoru, całkowicie oryginalnym i przełomowym dziełem, które za pośrednictwem najróżniejszych form rozgrywki opowiada o wielkich rzeczach. A chociaż można by o tym tytule napisać niejedną rozprawę naukową, najważniejsze jest to, że Spore pozostaje niesamowicie wciągającą grą komputerową. A dla mnie osobiście także grą wszech czasów. W przenośni. I dosłownie.

Tymon Smektała | F77@click.pl



4 Nic nie stoi na przeszkodzie, by tak samo zaprojektować pojazd bojowy lub okręt wojenny.



5 Edytor sprawdza się też w fazie kosmicznej, np. przy wymyślaniu statku do podboju galaktyki.

PLUSY
- nieprawdopodobna grywalność
- złożoność, ale i przystępność zabawy
- pomysłowe nawiązania do klasycznych gier
- niskie wymagania sprzętowe

MINUSY:
- sporadyczne błędy w grafice

Metryczka gry PC

Spore



Wydawca: EA Polska (0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 139,90 zł
Najniższa cena: 117,79 zł (Agard, www.agard.pl)
W sprzedaży od: 5 września 2008
Producent: Maxis
Podobne do: The Sims, Civilization, Frontier
Internet: www.spore.com
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (komputer/internet)
Inne platformy: brak
PEGI: 12+

Sterowanie: ■ myszka ■ klawiatura □ pad □ kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 □ 1280 x 1024 □ 1680 x 1050 ■ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: ■ stereo ■ przestrzenny
Lokalizacja: ■ pełna □ kinowa □ tylko opakowanie i instrukcja □ brak
Zapis stanu gry: □ w dowolnym momencie ■ w punktach kontrolnych □ po etapie
Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (zaznaczone 2–9)

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: □ SM 1.1 ■ SM 2.0 □ SM 3.0 □ SM 4.0
Korzysta z DirectX: ■ DX 9.0c □ DX10 □ DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2 GHz pamięć 512 MB RAM karta grafiki z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6 GB miejsca na HDD	procesor 2 GHz pamięć 1 GB RAM karta grafiki z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta grafiki z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6 GB miejsca na HDD

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx (działa satysfakcjonująco)
- GeForce 7xxx (działa optymalnie)
- GeForce 8xxx (działa optymalnie)
- GeForce 9xxx (działa optymalnie)
- GeForce 2xx (działa optymalnie)
- Radeon X800/X850 (działa satysfakcjonująco)
- Radeon X1800/X1900 (działa optymalnie)
- Radeon HD 2xxx (działa optymalnie)
- Radeon HD 38xx (działa optymalnie)
- Radeon HD 48xx (działa optymalnie)

Legenda: ■ problemy z działaniem ■ działa satysfakcjonująco ■ działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	10%	W to po prostu chce się grać. Na każdym etapie Spore wciąga – im późniejsza faza ewolucji, tym bardziej.	10
Żywotność	10%	Spore to dobra inwestycja – nawet jeśli gra jest droższa od przeciętnych premier PC, będziesz do niej wracał przez lata.	10
Różnorodność	10%	Nieskończona – zasady rozgrywki zmieniają się w każdej z faz, a w tej ostatniej co chwila coś zaskakuje, ciekawi, zastanawia.	9,5
Sztuczna inteligencja	10%	Możesz sprawdzić poziom SI, przyglądając się losom istoty zrzuconej na obcej planecie – bardzo rzadko zachowuje się nierealistycznie	9,5
Suma	40%		9,75
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	0%	–	–
Żywotność	0%	–	–
Różnorodność	0%	–	–
Obsługa rozgrywki	0%	–	–
Suma	0%		–
Grafika			
Wygląd	10%	Prostsza niż w najnowszych hitach, ale ponadczasowa i miła dla oka.	9,0
Animacje	10%	Nawet najdziwniejsze z wymyślonych stworów są dobrze animowane.	9,5
Suma	20%		9,25
Dźwięk			
Muzyka	5%	Motywy zmieniają się wraz z kolejnymi fazami i sytuacją na ekranie.	9,0
Efekty	5%	Świetne odgłosy stworów. Plus za obsługę standardu 5.1.	9,5
Suma	10%		9,25
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Wygodne i niezmienne. Małe kłopoty sprawia tylko walka w kosmosie.	8,5
Interfejs	5%	Gra informuje o wszystkim jak należy. Ikonki są czytelne i zrozumiałe.	9,5
Poziom trudności	5%	Nie odstrasza nawet laików, ale jest wyzwaniem i dla weteranów.	9,5
System pomocy	2,5%	To złożona gra, ale wcale nie trudna – dzięki podpowiedziom.	10
Suma	20%		9,19
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Gdy masz mało pamięci RAM, gra od czasu do czasu zwalnia.	8,5
Czasy ładowania	2,5%	Krótkie, nie wybijają z rytmu gry.	8,5
Suma	10%		8,5

Wynik testu



Absolutne „musisz-to-mieć" dla fanów gier strategicznych i symulacji a la The Sims – a przy okazji niezły wykład na temat historii świata. Spore czerpie to, co najlepsze, z wielkich hitów, a jednocześnie jest absolutnie niepowtarzalnym dziełem. To prawdziwy pomnik wystawiony wirtualnej rozrywce.

F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	40%	9,75
Tryb dla wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	9,25
Dźwięk	10%	9,25
Przystępność	20%	9,19
Wykonanie techniczne	10%	8,5
Ocena końcowa		**9,36**

* Skala od 1 do 10

RPG PC

Space Siege

Rozgrywka



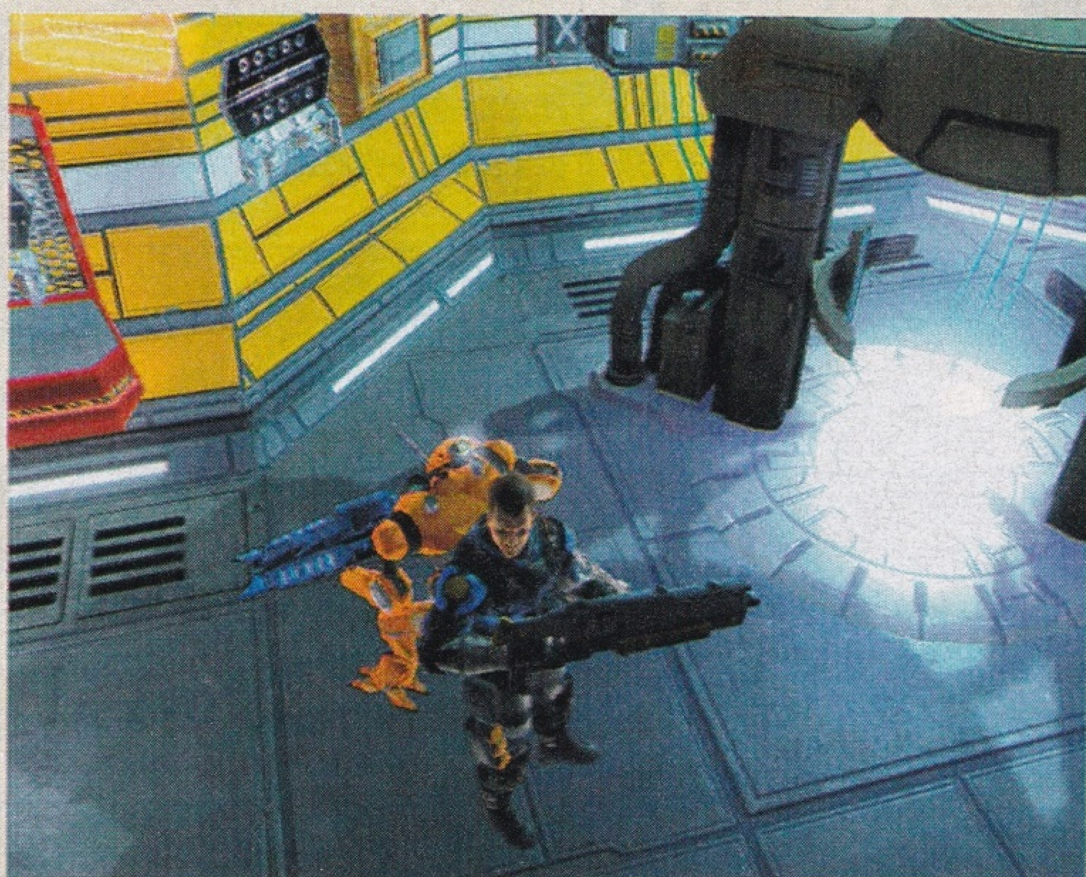
1 Na początku gry Seth Walker przemierza korytarze S.S. Armstrong w pojedynkę. Akcja nabiera tempa, gdy w pewnym momencie udaje się uruchomić robota o nazwie HR-V. Od tej chwili towarzyszy on bohaterowi w całej przygodzie.



2 Wykonując kolejne zadania, Walker kontaktuje się z pozostałymi przy życiu i wybudzonymi z kriogenicznego snu członkami załogi S.S. Armstrong, a także ze sztuczną inteligencją o nazwie PILOT (na obrazku), która kieruje statkiem.



3 Jak w większości gier RPG, i tu system rozwoju postaci to ważny element rozgrywki. Drzewko umiejętności jest umiarkowanie rozbudowane, a część talentów zdobyć można tylko poprzez instalację cybernetycznych części ciała, np. oka.



4 Ważnym pomieszczeniem są na S.S. Armstrong tzw. moduły medyczne (na obrazku). Tu można wyleczyć bohatera lub rozbudować HR-V. To też dobre miejsce do walki – w razie kłopotów szybko można w nich odnowić energię.



5 Choć oprawę trudno nazwać next-genową, zastosowano realistyczny model fizyki, na który szczególnie podatne są butle z gazem porozstawiane na pokładzie. Strzał w nie powoduje eksplozję, której moc można wykorzystać w walce.

Mimo sugestywnego klimatu science-fiction i kosmicznej scenografii nowa gra Gas Powered Games to nic więcej, jak tylko... Dungeon Siege z laserami.

Gas Powered Games to firma dobrze znana fanom zarówno gier strategicznych, jak i role-playing. Tych pierwszych zachwyciła rok temu futurystyczna, wymagająca wręcz nadludzkiego zmysłu taktycznego produkcją zatytułowana Supreme Commander. Uznanie miłośników gatunku RPG programiści z Seattle zdobyli nieco wcześniej, wydając przed sześcioma laty Dungeon Siege, który doczekał się później dodatku, pełnoprawnej kontynuacji (ze swoim własnym add-onem) oraz wersji na konsolę PSP. Projektantem tych wszystkich gier był Chris Taylor, jeden z czołowych twórców wirtualnej rozrywki, który zasłynął niegdyś kultowym Total Annihilation – i to właśnie jego „dotyk" przyczynił się do sukcesu wspomnianych produkcji. Space Siege to gra Gas Powered Games, która powstała jednak przy niewielkim udziale Taylora. I czuć, że zabrakło w niej ręki mistrza.

Nie znaczy to wcale, że Space Siege jest grą złą. Brakuje jednak nowych elementów, które pozwoliłyby odróżnić ten tytuł od poprzedników (z serii Dungeon Siege). Tym bardziej że – jak mogłoby się zdawać – świeżych pomysłów powinno być sporo, bo nowa produkcja Gas Powered Games zrywa z realiami fantasy i zabiera nas na prawdziwie kosmiczną przygodę.

Jest rok 2202. Ziemia zostaje zaatakowana przez kosmitów z rasy Kerak, którzy zwrócili uwagę na naszą planetę, ponieważ w pobliżu ich systemu gwiezdnego pojawiła się wysłana przez ludzkość sonda (morał: nie wtykaj nosa w nie swoje galaktyki). Obcy uznali obecność niezidentyfikowanego obiektu latającego za początek inwazji, dlatego zamiast nawiązywać kontakt z ziemską cywilizacją zaatakowali całą siłą swojej floty. Na tyle skutecznie, że nasz glob przestał istnieć, a z gigantycznych statków ewakuacyjnych przetrwał tylko jeden, S.S. Armstrong.

To właśnie na jego pokładzie toczy się akcja Space Siege. Bohaterem gry jest Seth Walker, jeden z ocalałych. Jego zadaniem na początku będzie oczyszczenie statku z obcych, którym udało się przedostać do środka, potem zaś... Tego zdradzać nie będę. Dość powiedzieć, że fabuła ma kilka momentów, które naprawdę bardzo mnie zaskoczyły.

Mało zaskakująca jest natomiast rozgrywka. Sterowanie Sethem jest dość proste – lewy przycisk myszy wskazuje miejsce, w które ma się on udać, ewentualnie obiekt, który ma być aktywowany; prawy wyznacza cel ataku. Zabawa polega więc na przemierzaniu kolejnych pomieszczeń (choć statek jest bardzo rozległy i wielopoziomowy, rozgrywka jest bardzo liniowa) i uporczywym klikaniu na coraz potężniejszych przeciwnikach.

Byłoby to bardzo monotonne, gdyby nie dwa pomysły twórców. Pierwszy z nich dotyczy towarzysza Setha, robota o nazwie HR-V (dla przyjaciół Harvey), który dołącza do bohatera po kilkudziesięciu minutach rozgrywki. HR-V





W ciasnych korytarzach statku kosmitom łatwo jest otoczyć bohatera.

potrafi samodzielnie walczyć z wrogami, jest bardziej odporny na ataki i ogólnie okazał się bardzo przydatnym towarzyszem broni. Ponadto dzięki współpracy między człowiekiem a robotem mogłem pokusić się o taktyczne podejście do starć z kosmitami (i innymi przeciwnikami), co sprawiło, że zabawa była dla mnie bardziej interesująca.

Druga rzecz warta uwagi to możliwość rozwijania zdolności głównego bohatera. To element typowy dla gier RPG, ale tu jest dość specyficzny – niektóre umiejętności dostępne są tylko wtedy, gdy Seth zamontuje w swoim ciele mechaniczne komponenty (np. oko, ramię itd.). Zwiększa to jego skuteczność, ale pozbawia też części człowieczeństwa. W efekcie sam musisz odpowiedzieć na pytanie stanowiące jednocześnie motto Space Siege: „Jak wiele jesteś w stanie poświęcić, by uratować ludzkość?" – a twój wybór wpływa na zakończenie całej gry.

Podsumowanie: To wszystko jednak trochę za mało, by uczynić ze Space Siege grę naprawdę oryginalną. Niezła fabuła i ciekawa atmosfera sprawiają, że nowe dzieło Gas Powered Games chce się przejść do końca, cały czas towarzyszyło mi jednak poczucie, że wszystko to już gdzieś widziałem. Tym bardziej że średniej klasy oprawa graficzna (np. brak mimiki postaci podczas animowanych przerywników) i kilka drobnych niedociągnięć (m.in. bezsensowne ograniczenie liczby posiadanych apteczek) nie pozwalają mi nazwać tej gry produkcją lepszą niż tylko... dobra.

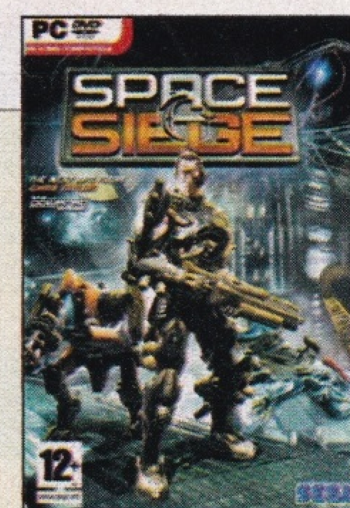
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- ciekawa fabuła sci-fi
- solidny system rozwoju postaci

MINUSY
- przeciętna oprawa graficzna
- niczym nie zaskakuje

Metryczka gry PC

Space Siege



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 28 sierpnia 2008
Producent: Gas Powered Games
Podobne do: Dungeon Siege, Space Hack
Internet: www.spacesiege.com
Maksymalna liczba graczy: 1/4 (komputer/internet)

Inne platformy: brak

PEGI: 12+

Sterowanie: myszka, klawiatura, pad, kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, w punktach kontrolnych, po etapie
Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,6 GHz pamięć 512 MB RAM karta grafiki z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 3 GB miejsca na HDD	procesor 2,6 GHz pamięć 1 GB RAM karta grafiki z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 3 GB miejsca na HDD	procesor 3,0 GHz pamięć 1 GB RAM karta grafiki z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 3 GB miejsca na HDD

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Zabawa jest interesująca głównie za sprawą scenariusza i klimatu – same mechanizmy rozgrywki są proste i mało oryginalne.	7,5
Żywotność	7,5%	Kampania dla jednego gracza wystarcza na nie więcej niż 15 godzin. Po jej ukończeniu nie ma większych powodów, by wracać do gry.	6,5
Różnorodność	7,5%	Niestety rozgrywka jest schematyczna, w kółko wykonuje się te same czynności w nieco tylko innych lokacjach.	6,0
Sztuczna inteligencja	7,5%	Siła przeciwników polega na tym, że jest ich więcej, a nie na tym, że są wyjątkowo przebiegli. AI jest poprawne, ale niczym nie zaskakuje.	7,0
Suma	30%		6,75
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	Podobnie jak w Dungeon Siege – tryb dla wielu graczy to oddzielne przygody do przechodzenia w kooperacji z innymi graczami.	8,0
Żywotność	2,5%	Wszystkie misje można przejść w niedługim czasie, ale fakt, że są inne niż te z trybu dla jednego gracza, zwiększa żywotność gry.	7,5
Różnorodność	2,5%	Rozgrywka jest identyczna jak w trybie dla jednego gracza – i w równie niewielkim stopniu zróżnicowana.	6,0
Obsługa rozgrywki	2,5%	Grać można w sieci LAN lub za pośrednictwem usługi GPGnet. W obu przypadkach rozgrywka nie sprawia żadnych problemów.	9,0
Suma	10%		7,63
Grafika			
Wygląd	10%	Nie jest źle, ale do nowych tytułów nieco brakuje.	7,0
Animacje	10%	Animacje są solidne, ale uproszczone. Niezłe wybuchy.	7,0
Suma	20%		7,0
Dźwięk			
Muzyka	5%	Dobrze buduje klimat opuszczonej (niemal) kosmicznej stacji.	8,0
Efekty	5%	Przeciętne – nic nie brzmi odpowiednio donośnie.	7,5
Suma	10%		7,75
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Można przywyknąć; brakuje opcji przesuwania postaci klawiszami.	7,5
Interfejs	5%	Skonstruowany w przemyślany sposób.	8,5
Poziom trudności	5%	Umiarkowanie trudna, ale weteranom gatunku nie sprawi kłopotów.	8,0
System pomocy	2,5%	Pierwsze minuty to przedstawienie sterowania – wystarczające.	7,5
Suma	20%		7,88
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Nie można mieć żadnych zastrzeżeń co do płynności działania gry.	9,0
Czasy ładowania	2,5%	Nowoczesna gra w ogóle nie powinna doładowywać sekcji.	7,5
Suma	10%		8,63

Wynik testu



F77@click.pl

Solidna produkcja łącząca elementy gier akcji i RPG. Brak nowych pomysłów próbuje zastąpić ciekawą fabułą, kosmicznym klimatem i dopracowanym systemem rozwoju bohatera – nawet z niezłym skutkiem. Są jednak lepsze produkcje role-playing na rynku.

Tryb dla jednego gracza	30%	6,75
Tryb dla wielu graczy	10%	7,63
Grafika	20%	7,0
Dźwięk	10%	7,75
Przystępność	20%	7,88
Wykonanie techniczne	10%	8,63
Ocena końcowa	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	**7,40**

* Skala od 1 do 10



Akcja PC PS3 X360

Bionic Commando: Dozbrojony

Ta prosta gra akcji ma rozbudzić apetyty na nadchodzącą next-genową wersję Bionic Commando. Jako przystawka sprawdza się nieźle.

Bionic Commando to gra wydana w 1988 roku na platformy ośmiobitowe i automaty. Stanowiła połączenie mechanizmów znanych z innych klasyków: Green Beret i Pitfall. Bohaterem był komandos, który przemierzał kolejne etapy, walcząc z przeciwnikami i przeskakując po platformach przy użyciu cybernetycznego ramienia z wystrzeliwanym hakiem – a w końcu stawał oko w oko z sobowtórem Hitlera. W tym roku ukaże się zupełnie nowa produkcja o tym samym tytule, w pełni trójwymiarowa, przypominająca już raczej Assassin's Creed i Gears of War. Z tej okazji twórcy postanowili zrobić coś więcej dla fanów i przygotowali remake oryginału – Bionic Commando: Dozbrojony, dwuwymiarową platformówkę, w którą gra się niemal tak samo jak w pierwowzór.

Posiadacze konsol mogą ją ściągnąć z Xbox Live lub PlayStation Network (pod tytułem Bionic Commando: Rearmed), zaś wersja PC ukaże się w Polsce w serii TopSeller. Każda edycja kosztuje więc stosunkowo niedużo, co jest uzasadnione, bo gra nie jest zbyt obszerna. Składa się na nią 12 poziomów, na których bohater robi to samo co 20 lat temu: strzela i korzysta z ramienia.

Ten ostatni element rozgrywki jest najważniejszy. W systemie sterowania nie ma np. skoku, a jedyny sposób, by dostać się na wyższą platformę, to chwycić ją ramieniem i się podciągnąć. Długo nie mogłem się do tego przyzwyczaić i denerwowało mnie, że to, co w innych platformówkach jest proste (przeskoczenie niewielkiej przepaści), tu wymaga główkowania, o co mógłbym zaczepić ramię. Jako tako zacząłem sobie z tym radzić po kilkunastu minutach, zręczność osiągnąłem po godzinie, a mistrzostwo – dopiero pod koniec zabawy.

Prosta rozgrywka, która podobała się 20 lat temu, dziś zapewne by nudziła. Dlatego do podstawowych mechanizmów dodano dużo świeżych elementów. Fabuła jest nieliniowa, a etapy można przechodzić w dowolnej kolejności. W trybie dla jednego gracza poza misjami kampanii znajduje się kilkadziesiąt zadań pobocznych i minigierek. Podczas akcji bohater może zmieniać broń i zdobywać nowe elementy ekwipunku. Mimo dość prostej grafiki twórcy pokusili się, by animacje bohatera i jego przeciwników korzystały z efektu rag-doll. Monotonność rozgrywki, która zaczyna doskwierać po kilku etapach, rozwiewają kończące każdy poziom walki z bossami, wyjątkowymi przeciwnikami, których pokonać trzeba raczej sprytem niż brutalną siłą ognia.

Podsumowanie: Dozbrojony to budżetowa gra akcji, której autorzy nie udają, że stworzyli arcydzieło. Mnie spodobał się oldskulowy klimat i nawiązania do oryginału, np. stylizowana muzyka z 8-bitowym brzmieniem. Myślę, że to samo poczuje większość tych, którzy zaczynali swoją przygodę z grami od ZX Spectrum czy Commodore. To podróż w czasie za naprawdę nieduże pieniądze.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- przypomina gry sprzed lat
- dużo misji i wyzwań pobocznych

MINUSY:
- zbyt prosta rozgrywka
- mało naturalny system sterowania

Metryczka gry PC

Bionic Commando: Dozbrojony
Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 39,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 21 sierpnia 2008
Producent: GRIN
Podobne do: Green Beret
www.bioniccommando.com



Inne platformy: X360 PS3
PEGI: 18+

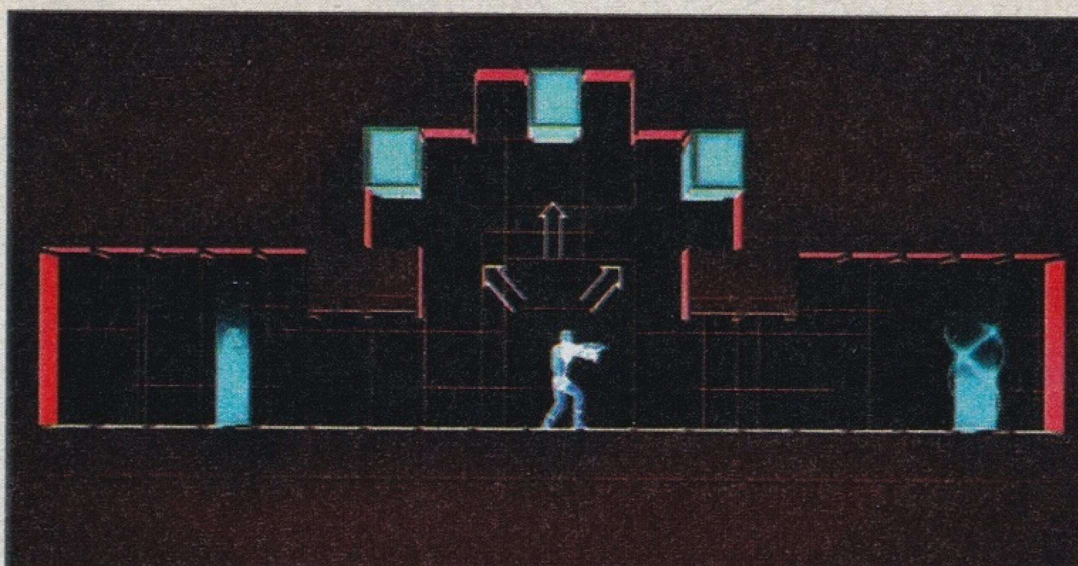
Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	5,5
Wielu graczy	10%	6,38
Grafika	20%	6,5
Dźwięk	10%	6,0
Przystępność	20%	6,69
Wykonanie	10%	6,13
Ocena		**6,14**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

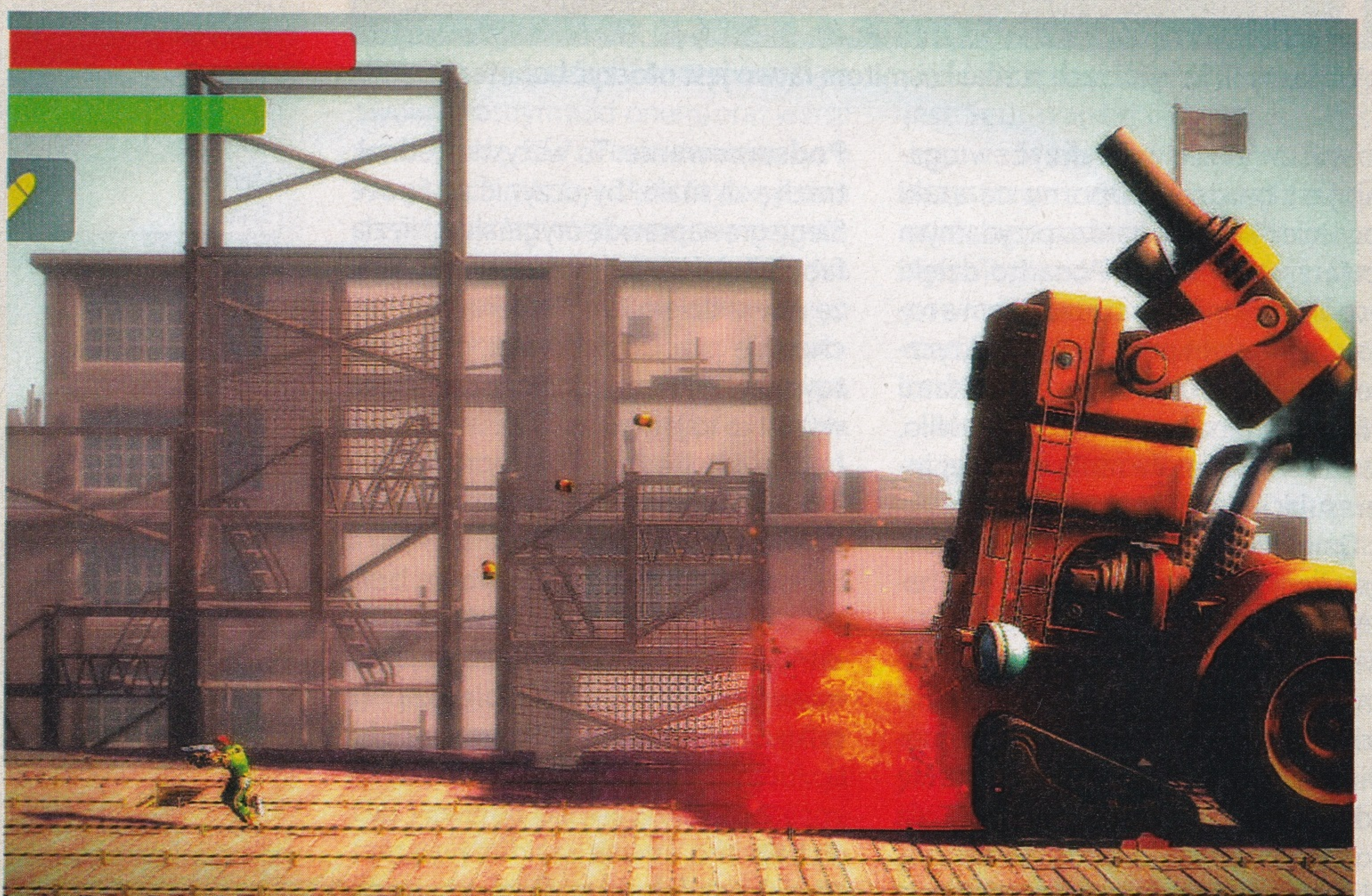
Rozgrywka



1 Zasady sterowania i korzystania z ramienia przedstawia samouczek. Podobną minimalistyczną grafikę mają dostępne na późniejszych etapach tzw. wyzwania.



2 Gra przez większość czasu wygląda tak samo – bohater pokonuje kolejne poziomy, korzystając z ramienia do chwytania się platform i walcząc z przeciwnikami.



3 Najwięcej emocji dostarczyły mi pojedynki z bossami. Walka z nimi to test zręczności, ale i spostrzegawczości. Tych wyjątkowych przeciwników należy pokonać w pewien unikatowy sposób. By poznać wskazówki, które pozwalają go odkryć, bohater musi włamać się do komputerów ukrytych w trudno dostępnych miejscach każdego z etapów.



Akcja PC

Code of Honor 2: Łańcuch krytyczny

W 2007 roku ukazała się pierwsza odsłona CoH, która wywołała na tyle duże zainteresowanie, że teraz możemy zasiąść do drugiego epizodu.

Gra City Interactive kosztuje śmiesznie mało, bo zaledwie 20 złotych, ale trzeba wziąć pod uwagę, że przejście kampanii zajmuje tylko około 3-5 godzin zabawy.

Obawiałem się trochę gry na poziomie Terrorist Takedown: Tajne operacje. Na szczęście CoH 2 może poszczycić się znacznie lepszą AI czy trybem multi. Ma też stosunkowo mało bugów, chociaż nie ustrzeżono się np. zawisających w powietrzu ciał lub granatów, co nie wygląda dobrze.

Podczas akcji jako żołnierz legii cudzoziemskiej przedrzesz się przez system jaskiń, XIX-wieczne więzienie, kompleks fabryk i centrum badawcze opanowane przez przeciwnika. Misje są zwarte i dość ciekawe, chociaż mało oryginalne. Cele są zawsze jasno określone, np. znaleźć miejsce ewakuacji i przechwycić jednostki wroga. Możliwe jest wykorzystywanie do walki elementów otoczenia (m.in. ostrzeliwanie się zza osłon). Do wyboru masz autentyczny arsenał legii cudzoziemskiej, np. karabin szturmowy FAMAS, pistolet Pamas-Giat G1 czy wyrzutnię rakiet ERYX, która unieszkodliwi silnie opancerzony pojazd lub helikopter (dostępna jest też broń wroga). Dla zwiększenia celności można na broni zainstalować lunetę snajperską.

Tytuł z City Interactive działa na silniku Jupiter EX, znanym choćby ze świetnego F.E.A.R.-a. Engine obsługuje dynamiczne oświetlenie, DirectX 9.0c i sporo efektów specjalnych. Radzi sobie też z dużymi lokacjami.

W multi do wyboru są deathmatch (również drużynowy) oraz capture the flag. Grać da się w sieci lokalnej oraz w internecie. Stawiając serwer, masz do wyboru większość niezbędnych parametrów, takich jak limit przejęć flagi, ogień przyjacielski, zakazane bronie itd. Dzięki multiplayerowi czas gry w CoH 2 znacząco się wydłuża.

Podsumowanie: CoH 2 to oczywiście nie ten poziom co Call of Duty. To gra, której bliżej do Delta Force: Helikopter w ogniu. Jeśli jednak nastawisz się na niezobowiązujące granie przez kilka godzin, na pewno się nie rozczarujesz.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

PLUSY

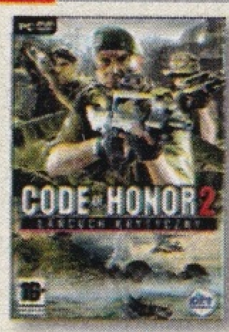
- spora grywalność
- doskonała cena
- dobre modele broni

MINUSY:

- błędy środowiska graficznego
- bardzo krótka

Metryczka gry PC

Code of Honor 2: Łańcuch krytyczny
Wydawca: City Interactive
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: 18,91 zł (Lideria, www.lideria.pl)
W sprzedaży od: 19 sierpnia 2008
Producent: City Interactive
Podobne do: Terrorist Takedown 2
www.codeofhonor2game.com



Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	20%	6,38
Wielu graczy	20%	6,25
Grafika	20%	5,5
Dźwięk	15%	7,25
Przystępność	5%	8,81
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**7,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Rebelianci z Frontu Globalnej Rewolucji przejęli eksperymentalny reaktor jądrowy na wyspie Île Royale w Gujanie Francuskiej. Rozwiązanie problemu jest tylko jedno: całkowita eksterminacja terrorystów oraz ich przywódcy, gen. Mendozy.



2 Przeciwnicy strzelają zza przeszkód, starają się schować. Nie zawsze im się uda... Z błędów programistów zdziwiła mnie niemożność przestrzelenia sklejkowych drzwi w biurze czy brak odbicia legionisty w lustrze. Na zdjęciu: co z tą ręką?



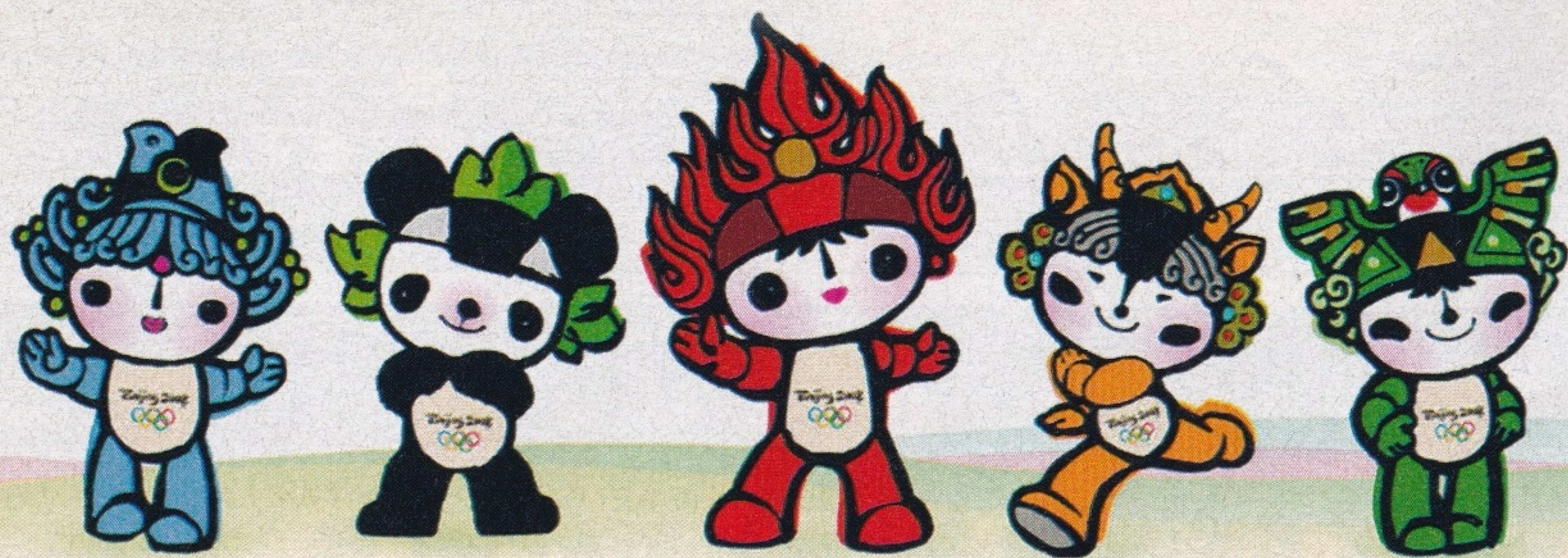
3 Tryb snajperski. Celownik instaluje się na broni jednym przyciskiem. Trzeba pamiętać, że chwilę to trwa (podobnie jak demontaż). Niektórych etapów nie da się przejść bez użycia broni snajperskiej – są specjalnie dla niej zaprojektowane.



4 Gracz steruje jednym żołnierzem, ale w niektórych misjach korzysta ze wsparcia pozostałych członków oddziału. Modele broni są bardzo dopracowane, zarówno jeśli chodzi o ich wygląd, jak i działanie.



5 Grzechot spadających na beton łusek i inne dźwięki brzmią bardzo dobrze. CoH 2 wygląda nieźle, jak na grę za dwie dychy, ale rozmazane tekstury, nachodzące na siebie obiekty i inne artefakty kłują często oczy.



Sportowa PC PS3 X360

Beijing 2008

Podobnie jak przy okazji ostatniej olimpiady w Atenach, kolejnej imprezie sportowej tej rangi towarzyszy oficjalna gra wideo.

Minęły cztery lata i oto mamy kolejne igrzyska, tym razem w Pekinie. Do dyspozycji oddano 38 dyscyplin – w stosunku do 21 z Athens 2004.

System sterowania jest uzależniony od konkurencji, w której startujesz. Zazwyczaj bazuje na przyciskach pada oraz obu grzybkach (trzeba nimi np. obracać zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i spustach: LT i RT. Wciśnięcie triggera skutkuje zatrzymaniem lub zablokowaniem zawodnika – dzięki temu możesz uzyskać dobry kąt odbicia w skokach lub właściwą trajektorię w rzucie oszczepem. W bardziej skomplikowanych dyscyplinach, jak np. skoki do wody czy gimnastyka, pojawiają się dodatkowe opcje sterowania lub wręcz zmiana obłożenia przycisków, co wprowadza nieco zamieszania. Dziwi też trochę skąpy samouczek, szczególnie w takich dyscyplinach, jak judo. Brakuje porad lub listy sekwencji ruchów.

Niezaprzeczalnym plusem gry jest mnogość dyscyplin sportowych (38), które są poukładane w sensownie skonstruowany system zakładek. I tu dygresja: w Beijing 2008 nie ma biegu na 3000 m, najdłuższy dostępny dystans to 1500 m. Ma to sens, bowiem podczas biegu na 1,5 kilometra można paść, ale z nudów (jedynym zadaniem gracza jest wachlowanie gałką pada).

Wśród wspomnianych zakładek do wyboru są: Training, Competition oraz Olympic Games. Dzięki treningowi zapoznasz się z daną dyscypliną i podszkolisz do poziomu, który pozwoli ci wystąpić w turnieju eliminacyjnym lub na olimpiadzie. Pierwsza z tych dwóch opcji to zmagania w wybranej konkurencji. Do wyboru są m.in. versus oraz turniej od 2 do 8 graczy, oczywiście z możliwością gry w sieci lokalnej lub GameSpy. Najciekawsza jest rzecz jasna rywalizacja na olimpiadzie. Każdego dnia rozgrywane są cztery konkurencje. Nieco dziwnym pomysłem jest konieczność osiągnięcia dobrego wyniku w większości z nich. Jeśli zaliczysz, nawet bardzo dobrze (pierwsze miejsce), tylko jedną dyscyplinę, zabawa się kończy. Nie rozumiem, dlaczego nie da się grać wyłącznie jako pływak lub sztangista. Po każdej z konkurencji dostajesz określoną liczbę punktów, które możesz rozdysponować między osiem cech zawodnika (np. siła, precyzja, zręczność, prędkość). Abyś na początku miał jakiekolwiek szanse w rywalizacji, dostajesz 2000 punktów. Ekran parametrów to właściwie jedyny aspekt, który nie jest czystym arcade, poza tym pozostaje pracowite bicie guzików.

Podsumowanie: Bardzo ładna grafika, niezłe animacje, fajna muzyka, dopracowane menusy – to zalety. Niestety to, co najważniejsze, czyli sama rozgrywka, zostało ograniczone do zwykłej, arcadowej orki. Jeśli szukasz zręcznościowej gry na kilka godzin, Beijing 2008 na pewno ci wystarczy – ale nie spodziewaj się niczego ponadto.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

PLUSY
- modele zawodników i animacje
- dużo różnorodnych dyscyplin
- muzyka

MINUSY:
- męczące sterowanie w wielu dyscyplinach
- niewystarczający system pomocy
- choć powinna budzić emocje – wieje nudą

Metryczka gry PC

Beijing 2008



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: 89,90 zł (MSW, www.msw.pl)
W sprzedaży od: 7 sierpnia 2008
Producent: Eurocom Entertainment
Podobne do: Athens 2004
www.olympicvideogames.com

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	6,31
Wielu graczy	10%	7,0
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	5,75
Przystępność	20%	7,19
Wykonanie	10%	8,5
Ocena		**7,11**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Chociaż judo prezentuje się widowiskowo, zabawa jest w tej dyscyplinie przeciętna. Nie rozumiem, dlaczego gra nie podaje informacji o technikach walki. Jeśli zaczniesz od tej konkurencji, możesz się szybko zrazić.



2 Niemal czuje się w plecach 180 kg, które trzeba podrzucić. Podstawą właściwego wykonania próby jest odpowiedni moment rwania i balans. Bardzo dobrze wyglądają animacje radości zawodnika po zaliczeniu podejścia.



3 Kolarstwo to jedna z dyscyplin, gdzie szaleńczo stukasz w klawisze – a mimo to cały czas się nudzisz. Chociaż wrażenie prędkości jest naprawdę niezłe, podobnie jak animacje kolarzy – to jednak nie wystarczy, żeby chciało się grać.



4 Ćwiczenia na obręczach wymagają utrzymania strzałek w zielonych polach. W zależności od stopnia komplikacji techniki, którą chcesz wykonać, jest to łatwiejsze lub trudniejsze. Dodatkowym wyzwaniem jest ustanie na macie po skoku.



5 Jeden nieprecyzyjny lub niepewny ruch i może zdarzyć się katastrofa. Na szczęście tryb treningu umożliwia wielokrotne (i bezbolesne) powtórki aż do momentu, gdy wyeliminuje się podstawowe błędy i niedociągnięcia.


HELLBOY
ZŁOTA ARMIA
FILM WIZJONERSKIEGO REŻYSERA „LABIRYNTU FAUNA"
UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA A LAWRENCE GORDON / LLOYD LEVIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH DARK HORSE ENTERTAINMENT A GUILLERMO DEL TORO FILM "HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY" RON PERLMAN
SELMA BLAIR DOUG JONES JEFFREY TAMBOR AND JOHN HURT MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER SAMMY SHELDON CREATURE AND MAKEUP EFFECTS DESIGNED BY MIKE ELIZALDE EDITOR BERNAT VILAPLANA PRODUCTION DESIGNER STEPHEN SCOTT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GUILLERMO NAVARRO
CO-EXECUTIVE PRODUCER MIKE MIGNOLA EXECUTIVE PRODUCER CHRIS SYMES PRODUCED BY LAWRENCE GORDON MIKE RICHARDSON LLOYD LEVIN BASED UPON THE DARK HORSE COMIC BOOK CREATED BY MIKE MIGNOLA STORY BY GUILLERMO DEL TORO & MIKE MIGNOLA SCREENPLAY BY GUILLERMO DEL TORO
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
www.hellboymovie.com
www.hellboy2.pl
DIRECTED BY GUILLERMO DEL TORO
A UNIVERSAL PICTURE
UNIVERSAL
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS
WP.PL
w kinach od 5 września
FILMWEB
upc

Symulacja PC

The Sims 2: Osiedlowe życie

Osiedlowe życie to ósmy i zapewne ostatni dodatek do gry The Sims 2. I bardzo dobrze!



Seria The Sims, choć bije rekordy sprzedaży, nie znalazła do tej pory uznania „prawdziwych graczy". Ja jednak ją lubię – wbrew pozorom pod kolorową grafiką i nieco infantylnymi animacjami kryje się bardzo złożona symulacja życia, która jest dla mnie dobrą odskocznią od ratowania wszechświata czy wyzwalania okupowanych krajów. Osiedlowe życie jednak nie przypadło mi do gustu – i to z wielu powodów.

Pierwszym z nich – najmniej istotnym – jest polski tytuł dodatku. Osiedlowe życie sugeruje znane z polskich blokowisk scenki, których tu nie ma. Zamiast zakapturzonych nastolatków przesiadujących na ławkach i sąsiada śpiewającego arie w łazience dostajemy perypetie komputerowych ludzików mieszkających w luksusowych apartamentowcach (Apartment Life to oryginalny tytuł rozszerzenia). To nowość w serii: dotąd każda rodzina Simów miała swój własny dom, teraz kilka familii (lub singli) znajduje się pod jednym dachem, choć w oddzielnych mieszkaniach.

« Modele postaci – jak w całej serii – są bardzo realistyczne.

To samo rozwiązanie ma się pojawić w zapowiadanym na przyszły rok The Sims 3 i łatwo odnieść wrażenie, że jednym z głównych powodów wydania Osiedlowego życia miało być przetestowanie tej właśnie opcji. Testy okazały się potrzebne, bo pomysł na apartamentowce sprawia kłopoty. Po pierwsze z kamerą, która nie za bardzo radzi sobie z pokazywaniem zakamarków kolejnych pięter – zwykle coś blokuje widok i czasem nie od razu widać, co dzieje się na ekranie. Problem drugi to ścisk i tłok – Simy od zawsze grzeszyły brakiem inteligencji przy wynajdywaniu optymalnej trasy przemieszczania się, teraz jeszcze częściej blokują się na schodach czy w wąskich przejściach. Również i trzeci problem wiąże się z niedopracowanymi algorytmami AI – komputerowe ludki nierzadko nie wiedzą, gdzie kończy się ich mieszkanie, a gdzie zaczyna część wspólna, dlatego bez żenady paradują w bieliźnie po klatkach schodowych. Przez kilkanaście minut miałem z tego nawet niezły ubaw, ale szybko straciłem dobry humor, gdy odkryłem, że innych znaczących zmian w Osiedlowym życiu właściwie nie ma – zaledwie garść nowych interakcji z innymi Simami, trochę dodanych obiektów i ubrań.

Podsumowanie: Osiedlowe życie pokazuje, że z The Sims 2 nie da się już wycisnąć niczego naprawdę nowego i ciekawego. By symulacja życia komputerowych ludków znów mnie czymś zaskoczyła, muszę najwyraźniej poczekać na The Sims 3. Tak jak i wszyscy fani serii...

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- daje przedsmak tego, co czeka graczy w The Sims 3

MINUSY:

- mało nowych elementów
- kłopoty z kamerą



Osiedla w grze wyglądają inaczej niż te z polskich miast.

Metryczka gry PC



The Sims 2: Osiedlowe życie
Wydawca: EA Polska
Cena wydawcy: 79,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 29 sierpnia 2008
Producent: Maxis
Podobne do: The Sims 2
www.thesims2.com
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	20%	5,5
Wielu graczy	–	–
Grafika	20%	6,0
Dźwięk	10%	6,25
Przystępność	20%	8,31
Wykonanie	10%	8,0
Ocena		**6,49**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

*Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 W dodatku pojawia się nowe sąsiedztwo, a w nim apartamentowce gotowe do zamieszkania.



2 Aby wprowadzić się do mieszkania, należy potwierdzić warunki wynajmu u jego właściciela.



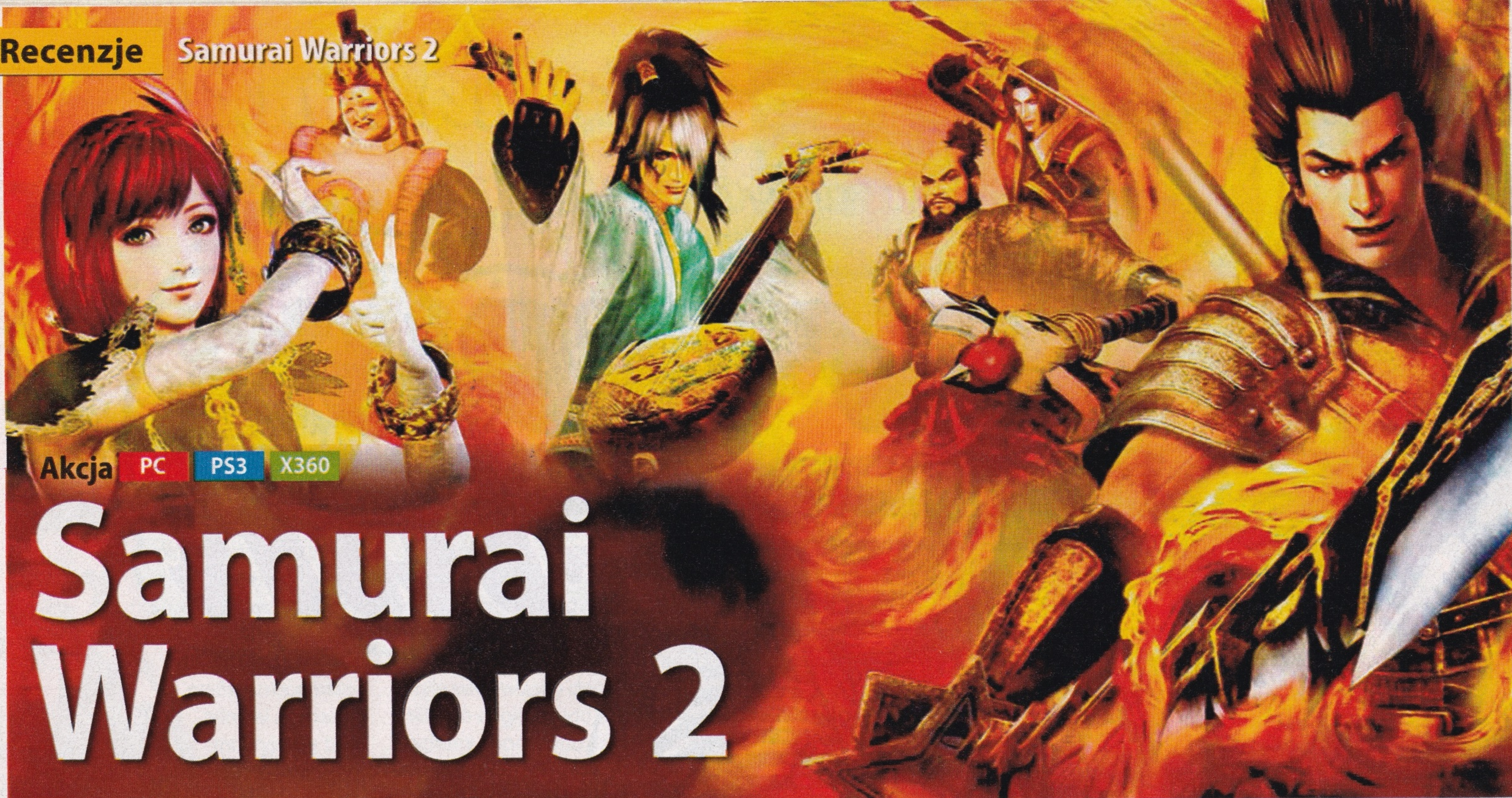
3 Jeśli po dodatku spodziewasz się scen z polskich blokowisk (jak ta na zdjęciu), zawiedziesz się.



4 Tutaj życie toczy się inaczej. Normalką jest np. jacuzzi dostępne dla wszystkich mieszkańców.



5 Życie w apartamentowcu przynosi zresztą więcej niespodzianek: normalne jest tu np. spotkanie sąsiadki paradującej w bieliźnie po korytarzu. To błąd Osiedlowego życia – Simy nie odróżniają lokacji prywatnych i publicznych.



Akcja PC PS3 X360

Samurai Warriors 2

Choć wydana dwa lata temu, wciąż potrafi przykuć na kilka godzin do ekranu. Niestety raczej nie na dłużej.

Omega Force to firma, która raz po raz wydaje kolejne odsłony swoich sztandarowych zręcznościowych serii. Rzadko kiedy produkty te trafiają na rynek pecetowy. Ostatnio jednak wydawca zmienił strategię i zaczął przenosić swoje starsze, konsolowe tytuły również na komputery osobiste. Po Warriors Orochi posiadacze PC otrzymują więc kolejną podobną grę, Samurai Warriors 2.

Niestety dwuletni staż na rynku jest aż nazbyt widoczny – gra prezentuje się po prostu słabo. Mało szczegółowe modele postaci i rozmyte tekstury potrafią odstraszyć. Jednak osobom, którym przestarzała grafika nie przeszkadza, Samurai Warriors 2 potrafi się odpłacić wcale nie najgorszą rozgrywką. W kampanii, tzw. Story Mode, wybierasz swojego samuraja i przechodzisz nim przez kolejne bitwy, poznając przy okazji – wątłą, ale jednak – fabułę. Dostępne są jeszcze tryby Free Mode (pełna dowolność, nieustająca walka, brak jakiejkolwiek fabuły) oraz Survival Mode (wykonujesz zadania). W zabawie może uczestniczyć do dwóch graczy.

System walki sprawia wrażenie rozbudowanego – oferuje kilka ciosów, w tym uderzenia specjalne – ale okazuje się, że w praktyce rozgrywka polega na jak najszybszym uderzaniu w klawisze i pokonywaniu w ten sposób całych hord wrogów (na każdym etapie wykańczasz ich nawet po kilkuset). Z czasem twoja postać zdobywa doświadczenie, nowe umiejętności i broń. Poza trzema wspomnianymi wcześniej trybami Samurai Warriors 2 zawiera jeszcze wirtualną grę planszową o nazwie Sugoroku, w której brać udział może do czterech osób na jednym komputerze (jeśli uda się zebrać tyle klawiatur i/lub padów).

Podsumowanie: Samurai Warriors 2 to idealna gra, kiedy potrzebujesz prostej i odstresowującej zabawy. Taka, w którą grasz kilka chwil, po czym odkładasz w kąt, by wrócić do bardziej ambitnych produkcji.

Artur Dąbrowski | roland@click.pl

PLUSY
- rozgrywka pozwala zapomnieć o stresie
- cztery tryby zabawy

MINUSY:
- przestarzała grafika
- szybko się nudzi

Metryczka gry PC

Samurai Warriors 2



Wydawca: brak
Cena wydawcy: brak
Najniższa cena: brak
W sprzedaży od: brak premiery PL
Producent: Omega Force
Podobne do: Dynasty Warriors, Warriors Orochi, Onimusha
www.samuraiwarriors2.co.uk

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 12+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	6,25
Wielu graczy	10%	6,88
Grafika	20%	6,0
Dźwięk	10%	6,0
Przystępność	20%	6,63
Wykonanie	10%	7,88
Ocena		**6,48**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Do wyboru jest siedmiu wojowników, którzy różnią się zarówno wyglądem, jak i statystykami.



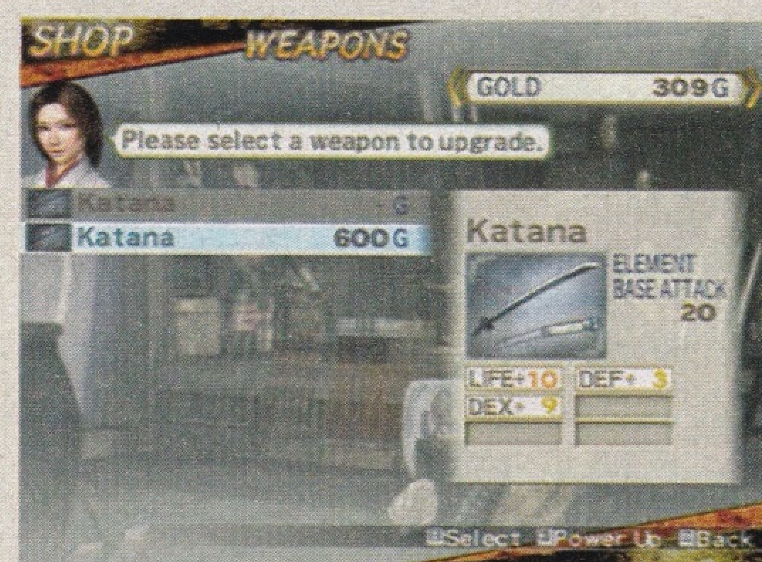
2 Do każdej bitwy warto się przygotować, opracowując plan ataku na ekranie mapy.



3 Na polu bitwy czekają na ciebie tysiące (dosłownie!) wrogów. Choć nieustanna siekanina szybko staje się monotonna, muszę przyznać, że trudno oderwać się od wycinania w pień kolejnych zastępów przeciwników.



4 Na każdym etapie spotkać można sojuszników, którzy będą walczyć u twojego boku.

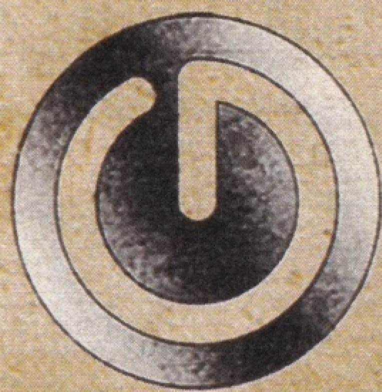


5 Pomiędzy bitwami możesz ulepszyć swoją broń i nabyć nowe zdolności. Służy do tego sklep.

Nicolas Games News | Extra

Numer 2 - Rok 2008 - Next Level

W naszej ofercie znajdziesz: gry PC, konsolowe, największy wybór tytułów na Macintosha, programy użytkowe. Najlepsze lokalizacje. Najniższe ceny!



NICOLASgames™

Pomoc Techniczna
e-mail: pomoc@nicolasgames.pl

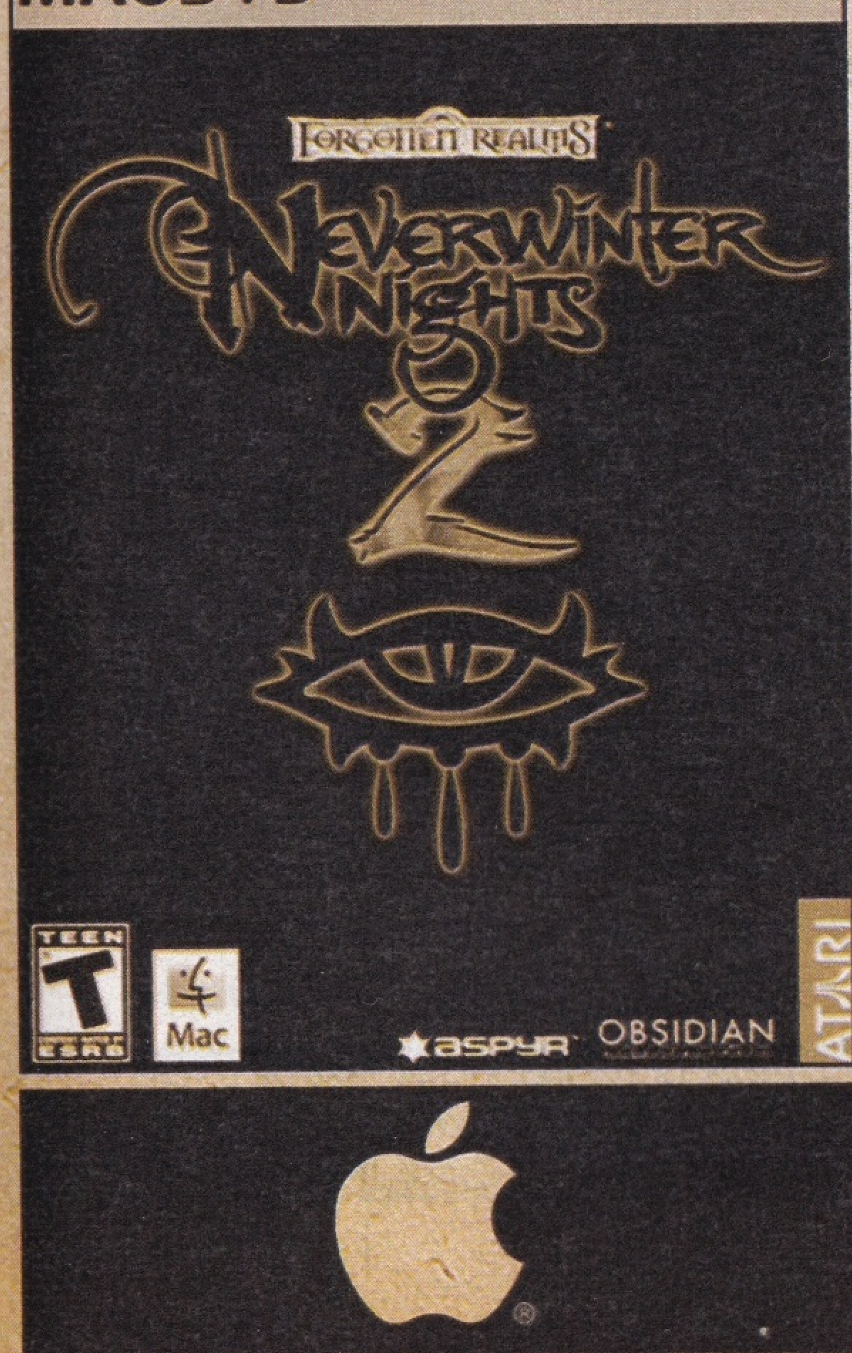
www.nicolasgames.pl

Nicolas Games zmienia szarą rzeczywistość

Czarny "owiec" Sven jest prawdziwym superbohaterem. To, co potrafi zrobić ze swoim ciałem, zasługuje na szacun. To, co potrafi zrobić z ciałami wybawianych z opresji owieczek, wprawia w zakłopotanie. Nawet zaprawionych graczy pełnoletnich.

Neverwinter Nights 2 na Macintosha!

Neverwinter Nights 2 to kontynuacja bestsellerowej komputerowej gry fabularnej. Wykorzystując mechanikę popularnego systemu RPG "Dungeons&Dragons" oraz jeden z najlepiej opisanych światów - Forgotten Realms - tytuł wpisał się do kanonu pozycji obowiązkowych na PC. Teraz również posiadacze Macintoshów mogą wziąć udział w tej wyjątkowej przygodzie. Neverwinter Nights 2 zabiera graczy do najskrytszych zakątków świata w niesamowitą opowieść o wojnie i niebezpieczeństwie. Od Ciebie zależą losy świata, któremu zagraża największe zło od wielu lat... Gra dostępna jest już w sprzedaży na terenie całego kraju w sugerowanej cenie detalicznej 179,99 zł!





- A teraz pobawimy się w „chowanego"...

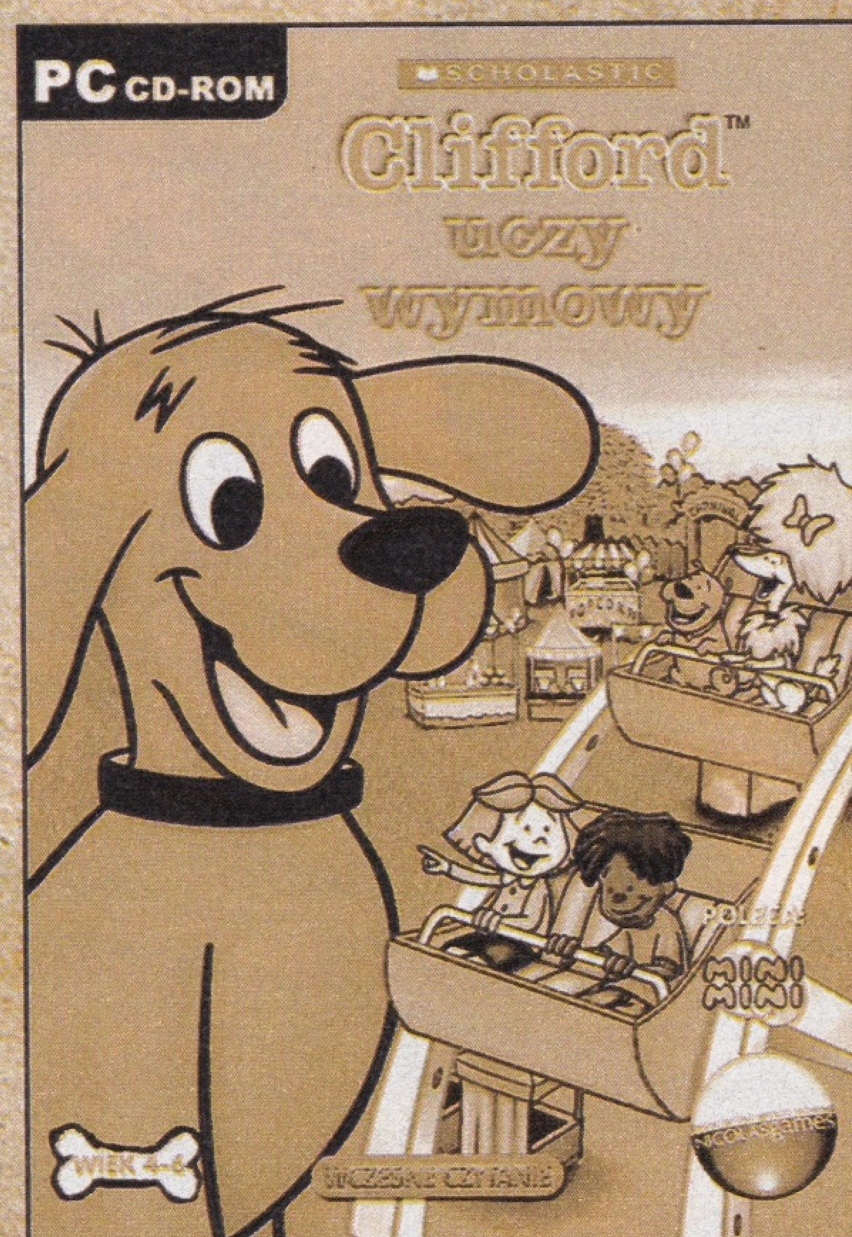
Czarna owca Sven sprawi, że Twoje życie nabierze rumieńców!

Bohaterem dwóch gier, które sprawią, że Twoje życie nabierze rumieńców, jest przeurocza czarna owca o imieniu Sven. A w zasadzie "owiec", bo jest facetem. Bardzo zdrowym, warto dodać. Figle-migle i Uwolnić ptaszka to - na pierwszy rzut oka - niewinne gry platformowe. Nie pozwól się jednak zwieść słodkiej scenerii, ani niby prostemu celowi przyświecającemu zabawie: zadowoleniu wszystkich białych owieczek. Jak dzielny Sven musi je "zadowolić"? Dość powiedzieć, że oba tytuły przeznaczone są dla graczy pełnoletnich. Przemieszczając się po platformach, Sven zdobywa m.in. monety i łakocie (cukier dodaje wigoru). Musi uważać na umieszczone przeszkody oraz mieć na względzie odwiecznych wrogów - niezbyt bystrego, ale groźnego psa-przyzwoitkę, a także Freda - pomarszczonego wilka w owczej skórze. Pomóż Svenowi wyruszyć na podbój owczych serc... i nie tylko.

Zapraszamy na naszą stronę internetową (www. nicolasgames.pl) w celu ściągnięcia wersji demonstracyjnej i zgarnięcia nagród. Czarna owca Sven: Figle-migle oraz Czarna owca Sven: Uwolnić ptaszka w polskiej wersji językowej trafią do sprzedaży 21 sierpnia w rewelacyjnej sugerowanej cenie detalicznej 14,99zł!!! Musisz je mieć, bo to niezłe jaja!

Wielki pies Clifford uczy najlepiej!

Clifford to seria gier edukacyjnych, przeznaczona dla dzieci w wieku 5-9 lat. Gracz, bawiąc się, poznaje alfabet, wymowę i pisownię wyrazów, słownictwo, rozwija zdolność rozumienia ze słuchu. Bohaterem serii jest wielki czerwony pies Clifford, a jego właścicielką i zarazem przyjaciółką jest 8-letnia Emilka. Wędrując z Emilką i Cliffordem po programie, gracz bawi się, bierze udział w licznych grach oraz wykonuje różnorodne



zadania, w nagrodę otrzymując prezenty. Dziecko, słuchając lektorów mówiących po polsku, uczy się szybko i z radością. Gry pt. Clifford uczy wymowy oraz Clifford: Zabawy z muzyką w polskiej wersji językowej trafią do sprzedaży 14 sierpnia w rewelacyjnej sugerowanej cenie detalicznej 39,99 zł!

Akcja PC PS3 X360

Brothers in Arms: Hell's Highway

Mimo next-genowej grafiki i kilku świeżych pomysłów Hell's Highway to po prostu kolejna część Brothers in Arms. Aż chciałoby się powiedzieć: nie nauczysz starej gry nowych sztuczek.

Na Brothers in Arms: Hell's Highway czekaliśmy bardzo długo – według pierwszych zapowiedzi gra miała ukazać się pod koniec 2006 roku, później jej premierę przeniesiono na wiosnę 2007, gwiazdkę tego samego roku, koniec końców zaś dostajemy ją dopiero teraz. Przeciągające się prace nad tym tytułem sprawiły, że jest on doszlifowany, pozbawiony większych programistycznych felerów. Niestety jest też druga strona medalu. Podstawy rozgrywki bazują na tym, co programiści wymyślili w pierwszej i drugiej części Brothers in Arms, w efekcie czegoś w nich brakuje. Nowe elementy – m.in. możliwość niszczenia niektórych obiektów z otoczenia czy „przyklejania" się do osłon terenowych – oraz porusząjąca fabuła sprawiają, że Hell's Highway to najlepsza produkcja z serii Brothers in Arms. Jednak dzisiejszych graczy, rozbisurmanionych przez Call of Duty 4: Modern Warfare czy Rainbow Six Vegas 2, nowa produkcja Gearbox Software nie porwie tak, jak zrobiłaby to dwa lata – a nawet rok – temu.

O jeden przerywnik za daleko

Akcja Hell's Highway, podobnie jak w przypadku dwóch poprzednich części, toczy się w czasie II wojny światowej. Tło fabularne nieznacznie się jednak zmienia – Road to Hill 30 i Earned in Blood przedstawiały lądowanie w Normandii i działania kilkanaście dni po nim, zaś nowe Brothers in Arms koncentruje się na nieco późniejszej operacji Market Garden, rozsławionej filmem wojennym „O jeden most za daleko". Było to przedsięwzięcie wyjątkowo śmiałe i bardzo ryzykowne. Kilka tysięcy (!!!) spadochroniarzy zrzucono na terytorium holenderskie (okolice miast Eindhoven i Arnhem), gdzie mieli zdobyć i utrzymać przyczółek aż do przybycia z Belgii stacjonujących tam dywizji pancernych. Czołgistom nie uda-

Rozgrywka



1 Hell's Highway zaczyna się samouczkiem, którego akcja toczy się w opuszczonym szpitalu w Eindhoven. Po zaskakującym (i inspirowanym Call of Duty 4: Modern Warfare) zakończeniu tego poziomu fabuła przenosi się wstecz – najpierw do bazy RAF-u, potem już w okolice Arnhem.



Możliwość bezpośredniego kierowania czołgiem to nowość w serii. Taką sekwencją kończy się interaktywna część gry.



Drużyna wyposażona w bazookę to świetny dodatek do gry. Misje, w których się pojawia, były dla mnie najbardziej efektowne i ekscytujące.

ło się jednak wykonać zadania – utknęli przed mostem w Nijmegen, w wyniku czego wielu pozbawionych wsparcia skoczków zginęło, a aż cztery i pół tysiąca żołnierzy alianckich trafiło do niewoli.

Hell's Highway doskonale łapie klimat tamtych wydarzeń i jest to zdecydowanie jeden z mocniejszych punktów gry. Właściwie od początku „trup wisi w powietrzu" (w kilku misjach nawet dosłownie), a nastrój cały czas jest taki, jakby zaraz wszyscy mieli zginąć. I nawet jeśli kilku wojaków dociera w jednym kawałku do napisów końcowych (w tym sierżanci Matt Baker i Joe Hartsock, powracający bohaterowie wcześniejszych części), nowe Brothers in Arms w umiejętny sposób pokazuje, że wojna to nie przelewki, ludzie tu umierają, a prawdziwa tragedia czeka za każdym winklem. Efekt ten osiągnięty został dzięki fabule (rozbudowanej, nawet jak na FPS-a przedstawiającego batalie II wojny światowej) oraz długim przerywnikom w trakcie i pomiędzy etapami. Niestety sporą ich część zajmują odwołania do poprzednich gier z cyklu (m.in. historii szeregowca Leggeta), zbyt liczne i mało czytelne dla tych, którzy Road to Hill 30 i Earned in Blood nie znają.

Ostrzelaj-oflankuj-zabij

W rozgrywce widać wyraźnie, że ekipa Gearbox Software uważnie śledziła to, co działo się w gatunku FPS-ów w ostatnich latach, bo co ciekawsze pomysły przeniosła do swojego dzieła. Brutalność w przedstawianiu działań wojennych przywodzi na myśl grę Call of Duty 4: Modern Warfare, a sprint uzyskiwany po wciśnięciu spacji (A na Xboksie 360, krzyżyk na PS3) czy „przyklejanie się" do murków, ścian i skrzynek to spadek po Gears of War. Nawet „fabularny" sposób określania, czy w ustawieniach sterowania oś X ma być odwrócona (jedna z postaci prosi bohatera, by spojrzał w górę, a wykonany przez gracza ruch określa w naturalny sposób jego preferencje), podpatrzono w Halo.

Te smaczki dodane zostały do rozgrywki typowej dla serii Brothers in Arms, znanej z poprzednich części. Różni się ona od tej z większości FPS-ów, bo jest bardziej taktyczna – równie ważne jak refleks i dobre oko są w niej umiejętności dowodzenia dwiema drużynami żołnierzy. Trzeba nimi kierować w taki sposób, by jedna z grup (zwykle wyposażona w ciężki karabin maszynowy) przycisnęła przeciwnika do ziemi ogniem zaporowym, a druga (tzw. uderzeniowa) oflankowała go i zaskoczyła z boku. W niektórych misjach pojawia się np. drużyna uzbrojona w bazookę (bardzo wybuchowa rzecz...), w innych wsparcie czołgów, co dodaje tym fragmentom gry więcej werwy. Niestety kolejność działań jest niemal zawsze taka sama, powtarzalna, rzadko kiedy zaskakuje.

Programiści wiedzieli, że na to najbardziej narzekali fani poprzednich edycji, i postanowili nieco rozruszać zabawę, dodając możliwość niszczenia niektórych (zwykle wykonanych z drewna) osłon terenowych. Bardzo wiele obiecywałem sobie po tej opcji, licząc, że w rewolucyjny sposób zmieni ona oblicze Brothers in Arms, ale ostatecznie nie ma aż tak dużego wpływu na rozgrywkę. Oczywiście trzeba nauczyć się nieco inaczej patrzeć na pole walki, wynajdywać lepsze kryjówki i pamiętać o tym, że Niemiec schowany za kościelną ławą nie jest tam wcale



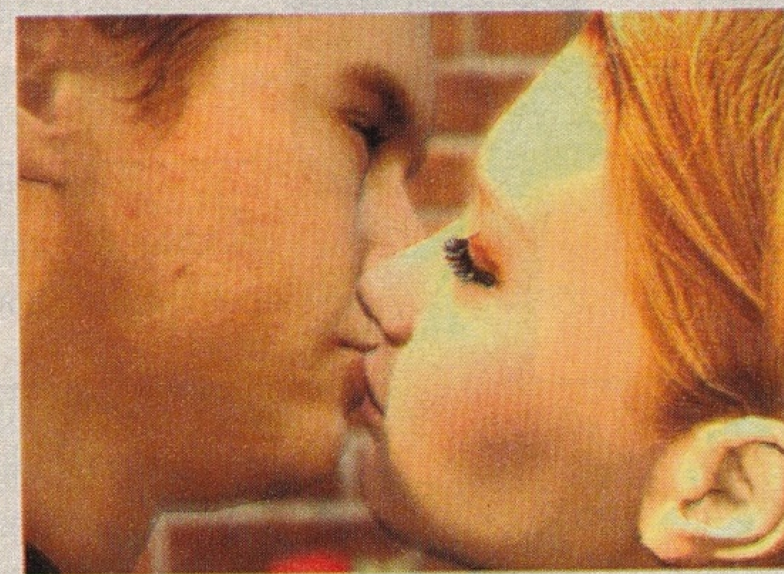
2 Pierwsze etapy wyglądem przypominają te z poprzednich części. Nie zaskakują też zadaniami, które trzeba wykonać.



3 Późniejsze etapy gry są dużo ciekawsze i bardziej klimatyczne. Jak choćby ten, skąpany w strugach zacinającego deszczu.



4 Jednym z nowych elementów gry są spowolnienia i zbliżenia akcji, gdy uda ci się zrobić coś szczególnie efektownego – np. trafić granatem prosto w gniazdo karabinów maszynowych czy zaliczyć headshota. Charakter tych animacji najlepiej oddaje powiedzenie „ręka, noga, mózg na ścianie"...



5 Fabuła to mocny punkt Hell's Highway, choć dużo w niej odwołań do poprzednich części. Zaskoczeniem był dla mnie wątek miłosny.



6 Przesłanie gry jest proste: wojna to koszmar, w którym od szeregowych żołnierzy wymaga się największych poświęceń.







Duże fragmenty Hell's Highway można przejść, nie oddając jednego strzału. Wystarczy zająć dobrą pozycję i wydawać właściwe rozkazy podwładnym.

Matt Baker z Hell's Highway to bohater dużo bardziej doświadczony niż ten sam sierżant z pierwszych gier cyklu.

Pistolet z napisem „Brothers in Arms" to motor napędzający fabułę. Pojawia się zwykle w reminiscencjach – jak ta z Road to Hill 30.

bezpieczny, ale szybko przestaje to być ciekawą nowinką i staje się zwykłą żołnierską rutyną.

AI celnie strzela

Twórcy popełnili też błąd, umieszczając pierwsze misje na poziomach bardzo podobnych do tych z Road to Hill 30 czy Earned in Blood. Tamte gry zapamiętałem jako ciężką przeprawę szlakiem bojowym wiodącym przez bezimienne pola i bezdroża Normandii. Również Hell's Highway (nie licząc samouczka, który zapowiada zmianę scenografii w późniejszych etapach) rozpoczyna się między stogami siana i wiejskimi zagrodami – tyle że położonymi w Holandii. Szkoda, bo późniejsze zadania (od 5-6 rozdziału – z drobnymi wyjątkami – aż do końca) są dużo ciekawsze. W nich nowa część Brothers in Arms naprawdę błyszczy. Największe wrażenie zrobiły na mnie skąpane w deszczu ulice miasteczka Veghel w rozdziale Black Friday, płonące Eindhoven w Baptism of Fire czy cała misja końcowa, która naprawdę zasługuje na nazwę Hell's Highway (niestety na samym jej początku zastosowano rozwiązanie dziś już praktycznie niedopuszczalne: murek wysokości kilkudziesięciu centymetrów, którego żołnierze nie mogą przeskoczyć).

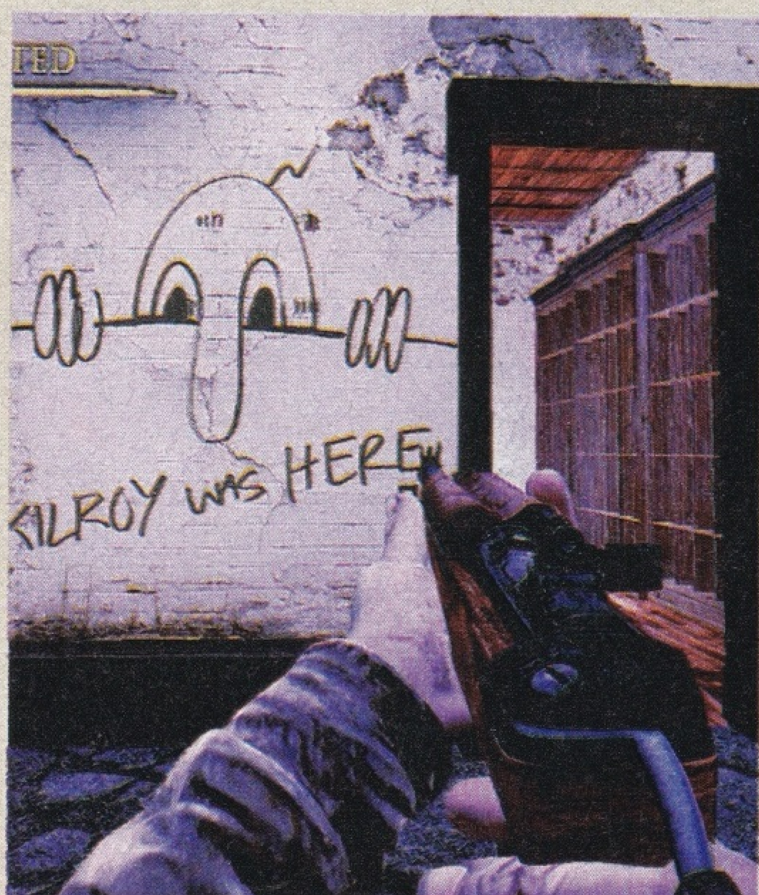
Podobać może się również sztuczna inteligencja przeciwników. Twoi ludzie nie wyróżniają się niczym szczególnym i po prostu dobrze wykonują wydane im rozkazy (choć okazjonalnie zdarza im się utknąć za jakimś załomem czy przypadkowo stracić życie). Niemcy natomiast pozostają cały czas w ruchu, a jeśli tylko zorientują się, że możesz ich obejść, natychmiast porzucają jedną osłonę i szukają kolejnej. Do tego strzelają bardzo celnie (kilka razy zastanawiałem się nawet, czy nie za bardzo) i stanowią spore wyzwanie już na średnim poziomie trudności, trafnie nazwanym Veteran (poza nim jest jeszcze wyraźnie prostszy Casual i wymagający pełnej koncentracji Authentic). Zastrzeżenie mam tylko do tego, że żołnierze obu stron konfliktu są mało nastawieni na ofensywę – zarówno jedni, jak i drudzy zadowalają się utrzymywaniem zajmowanych pozycji, i to gracz ma być bohaterem popychającym linię frontu do przodu albo półgłówkiem, którego lekkomyślność prowadzi do śmierci całego oddziału. To zrozumiałe ze względu na sposób projektowania gier, ale w tym przypadku prowadzi do śmiesznych sytuacji, gdy okopani alianci bez końca ostrzeliwują czających się hitlerowców, czekając na to, co zrobisz – a ty akurat zaparzasz herbatę.

Obrazy i dźwięki wojny

To tylko przykład, bo nowe Brothers in Arms wcale nie każe szukać takich pretekstów do odejścia sprzed ekranu. To, co na nim widać, prezentuje się bowiem naprawdę nieźle, co jest zasługą Unreal Engine 3, silnika sprawdzonego już na wszystkich platformach,

Kilroy był tutaj

Podczas drugiej wojny światowej amerykańscy żołnierze zostawiali na ścianach budynków, a także w innych, bardziej nietypowych miejscach, rysunki przedstawiające sympatyczną buźkę z podpisem „Kilroy was here" (ang. „Kilroy był tutaj"). Zwyczaj ten przeniesiono do gry. Na każdym etapie ukryto kilka takich malunków, a odkrycie ich wszystkich daje dostęp do bonusowych materiałów archiwalnych (np. fotografii), a na konsoli Xbox 360 oczywiście również punkty Gamerscore.





Choć wydarzenia przedstawione w grze są naprawdę dramatyczne, nie zabrakło miejsca na frontowy humor i puszczanie oka do graczy.

na których wychodzi Hell's Highway (m.in. w Gears of War na X360 i PC czy Unreal Tournament III na PC i PS3). Najlepiej jest oczywiście na PC, można tu bowiem uzyskać rozdzielczość nawet 1920 x 1200, ale pod względem oprawy graficznej posiadacze żadnej z platform nie są potraktowani po macoszemu. Niestety również drobne błędy (m.in. przytrafiające się przenikanie części ciała zabitych żołnierzy przez obiekty 3D) pojawiają się bez wyjątku w każdej edycji. Z drugiej strony wszędzie też gra Gearbox Software doskonale brzmi, a tu z kolei zyskują nieco posiadacze konsol, którzy częściej podpinają swoje maszyny do zestawów kina domowego – głośników 5.1 czy 7.1. Nie podobało mi się tylko to, że w testowanej wersji angielskiej Holendrzy mówią w języku Szekspira ze stylizowanym akcentem, który jednak wcale nie przywodzi na myśl tamtej części Europy. Ciekawe, jak będzie to wyglądało w polskiej edycji, do której kwestie dialogowe nagrywane były w momencie oddawania magazynu do druku – wiemy więc o nich tylko tyle, że jedną z głównych ról zagra Robert Tondera, czyli ksiądz Mundek z serialu „Plebania".

Podsumowanie: Hell's Highway pozwala przeżyć zapadającą w pamięć wojenną przygodę, szkoda tylko, że do rozgrywki znanej z poprzednich części serii wnosi niewiele znaczących zmian. Efektowna oprawa graficzna i naprawdę poruszająca fabuła zamieniają grę w coś na kształt wojennego filmu czy serialu i jest to seans, w którym warto wziąć udział – nawet jeśli wszystko to już gdzieś wcześniej widzieliśmy. I pewnie też jeszcze nieraz zobaczymy, bowiem ostatnią misję kończy długa, kilkuminutowa animacja, w której padają słowa, jakie na pewno ucieszą fanów serii Brothers in Arms. Brzmią one: A ich historia jeszcze się nie zakończyła...

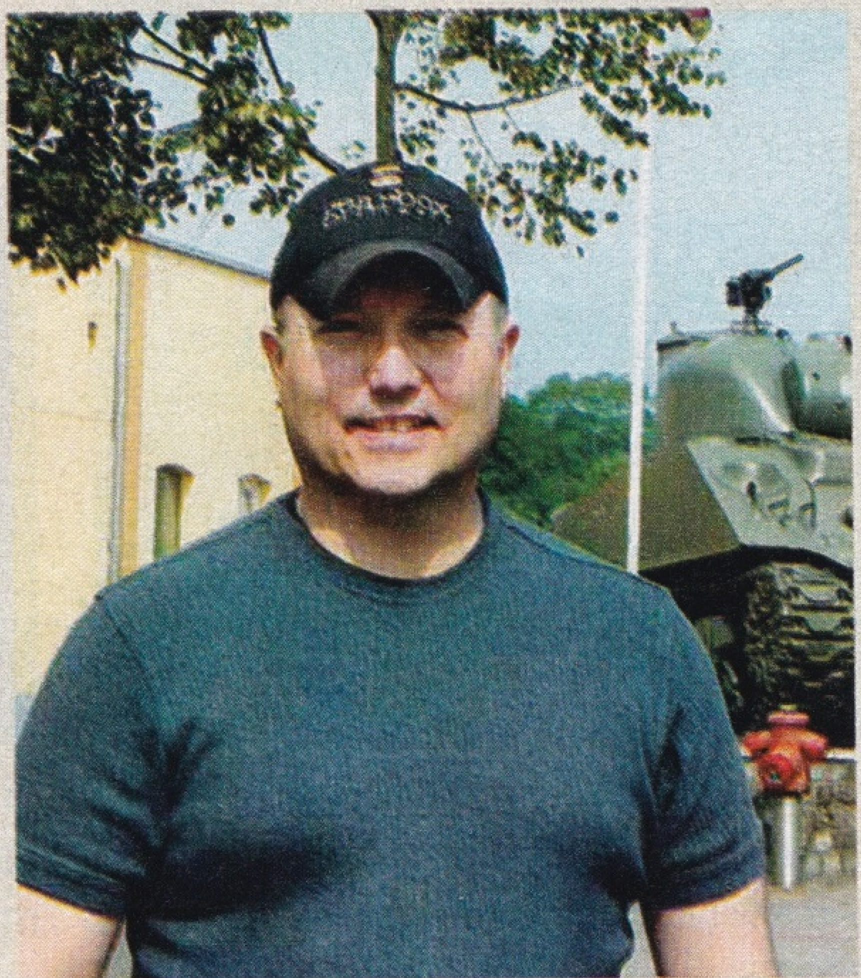
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- oprawa graficzna
- świetnie oddany klimat wojny i operacji Market Garden
- sztuczna inteligencja przeciwników

MINUSY:
- nie wnosi wystarczająco dużo nowości
- powtarzalny schemat rozgrywki

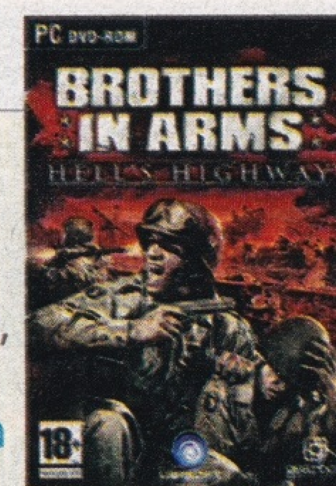
Ekspert, pułkownik Antal

Od początku serii Brothers in Arms studio Gearbox korzysta z pomocy pułkownika Johna Antala, byłego wojskowego i pasjonata militariów. Choć sam służył w Wietnamie, doradza programistom, jak uczynić ich produkcję o II wojnie światowej bardziej realistyczną. W ramach przygotowań do premiery Hell's Highway Antal udał się na wycieczkę do Holandii, gdzie wraz z ekipą Gearbox odwiedził i sfotografował wszystkie lokacje przedstawione potem w grze.



Metryczka gry PC

Brothers in Arms: Hell's Highway



Wydawca: Cenega (0 22 574 25 74, www.cenega.pl)
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 23 września 2008
Producent: Gearbox Software
Podobne do: Brothers in Arms: Earned in Blood, Medal of Honor: Airborne
Internet: www.hellshighwaygame.com
Maksymalna liczba graczy: 1/20 (komputer/internet)

Inne platformy:



PEGI: 18+, PEGI ONLINE

Sterowanie: ■ myszka ■ klawiatura ■ pad □ kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 ■ 1280 x 1024 ■ 1680 x 1050 ■ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: ■ stereo ■ przestrzenny
Lokalizacja: ■ pełna □ kinowa □ tylko opakowanie i instrukcja □ brak
Zapis stanu gry: ■ w dowolnym momencie ■ w punktach kontrolnych ■ po etapie

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	□	■	■	■	■	■	■	■	■

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: □ SM 1.1 □ SM 2.0 ■ SM 3.0 □ SM 4.0
Korzysta z DirectX: ■ DX 9.0c □ DX10 □ DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz	procesor 2,8 GHz	procesor 3 GHz
pamięć 1 GB RAM	pamięć 2 GB RAM	pamięć 2 GB RAM
karta grafiki z 256 MB	karta grafiki z 256 MB	karta grafiki z 512 MB
karta dźwiękowa	karta dźwiękowa	karta dźwiękowa
Windows XP lub Vista	Windows XP lub Vista	Windows XP lub Vista
5 GB miejsca na HDD	5 GB miejsca na HDD	5 GB miejsca na HDD

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx (problemy z działaniem)
- GeForce 7xxx (działa optymalnie)
- GeForce 8xxx (działa optymalnie)
- GeForce 9xxx (działa optymalnie)
- GeForce 2xx (działa optymalnie)
- Radeon X800/X850 (problemy z działaniem)
- Radeon X1800/X1900 (działa satysfakcjonująco)
- Radeon HD 2xxx (działa satysfakcjonująco)
- Radeon HD 38xx (działa optymalnie)
- Radeon HD 48xx (działa optymalnie)

Legenda: ■ problemy z działaniem ■ działa satysfakcjonująco ■ działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Choć po jakimś czasie rozgrywka staje się nieco monotonna, zmieniające się lokacje i scenariusz sprawiają, że chce się grać.	8,5
Żywotność	7,5%	Rozgrywka jest liniowa, więc nie ma powodów wracać do kampanii po jej ukończeniu, czyli po ok. 10-12 godzinach.	8,0
Różnorodność	7,5%	Nie nauczysz starej gry nowych sztuczek – mimo next-genowej oprawy wciąż powtarza się mechanizm „przyduś ogniem-oflankuj-wykończ".	8,0
Sztuczna inteligencja	7,5%	AI radzi sobie aż za dobrze: hitlerowcy wzajemnie się osłaniają, współpracują, a gdy są otaczani – zmieniają pozycje.	9,0
Suma	30%		8,38
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	W sieci rozgrywka traci swój taktyczny charakter, ale też staje się mniej schematyczna.	8,0
Żywotność	2,5%	Po premierze znajdzie się wielu graczy toczących boje w sieci, ale brakuje kilku rozwiązań, które po Call of Duty 4 stały się normą.	7,5
Różnorodność	2,5%	Mapy przygotowane przez twórców są różnorodne i ciekawe, powinny zapewnić wiele godzin satysfakcjonującej rozgrywki.	7,5
Obsługa rozgrywki	2,5%	Zabawa w sieci lokalnej jest stabilna i prosta w konfiguracji. Przez internet gra się za pośrednictwem sprawdzonej usługi GameSpy.	9,0
Suma	10%		8,0
Grafika			
Wygląd	10%	Szczegółowe modele postaci oraz lokacji to silna strona gry.	9,0
Animacje	10%	Doskonale odwzorowany ogień, sztywne animacje śmierci wrogów.	8,5
Suma	20%		8,75
Dźwięk			
Muzyka	5%	Podniosła, wojskowa, dopasowana do gry. Plus!	9,0
Efekty	5%	Świetnie zrealizowane – można poczuć się jak na polu bitwy.	9,0
Suma	10%		9,0
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Typowe dla gatunku, nie sprawia właściwie żadnych problemów.	9,0
Interfejs	5%	Hell's Highway komunikuje się z graczem w sposób zrozumiały.	9,0
Poziom trudności	5%	Dość trudna – wiele sekwencji trzeba przechodzić kilka razy.	8,0
System pomocy	2,5%	Każdy, kto grał w podobne produkcje, od razu się tu odnajdzie.	7,0
Suma	20%		8,5
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Na zestawach spełniających wymagania nie ma problemów.	8,5
Czasy ładowania	2,5%	Kolejne etapy wczytują się nieco za długo, a dość często się tu ginie.	7,5
Suma	10%		8,25

Wynik testu

Hell's Highway wygląda i brzmi bardzo dobrze, ale mimo efektownej oprawy nie jest to „Brothers in Arms nowej generacji". Za mało zmieniła się rozgrywka – wciąż jest dość schematyczna. Świetna jest natomiast fabuła i jej autentycznie poruszające zakończenie.



F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	30%	8,38
Tryb dla wielu graczy	10%	8,0
Grafika	20%	8,75
Dźwięk	10%	9,0
Przystępność	20%	8,5
Wykonanie techniczne	10%	8,25
Ocena końcowa		**8,49**

* Skala od 1 do 10

Wybór redakcji 9/2008 Click! HIT Dobry zakup

Akcja PS3 X360

Soul Calibur IV

Soul Calibur IV to najlepsza bijatyka wydana dotąd na next-genowe konsole. A mimo to pozostawia pewien niedosyt. Dlaczego?

Fani bijatyk wiedzą, że w tym gatunku liczą się tylko cztery marki: Tekken, Dead or Alive, Virtua Fighter oraz Soul Calibur. Tę ostatnią serię różni od konkurentów kilka rzeczy: charakterystyczny system walki, fakt, że wojownicy używają broni białej, oraz elementy zapożyczone z gier RPG. Widać je też w Soul Calibur IV.

Podstawy systemu walki nie zmieniły się. Główne ciosy to kopnięcie i dwa rodzaje wymachu orężem – poziomy i pionowy. Pierwszy z nich można zatrzymać za pomocą bloku (który chroni też przed uderzeniem nogą), najlepszą obroną przed drugim jest tzw. sidestep, czyli wykonanie kroku w bok. Do tych bardzo solidnych fundamentów w czwartej części serii dodano wskaźnik, który pokazuje, jak bardzo aktywna jest dana postać w walce. Jeśli dużo atakuje, jej ciosy stają się silniejsze, jeśli blokuje, traci inicjatywę i wystawia się na tzw. Soul Crush, atak, który z powodzeniem mógłby nosić nazwę Fatality, bo pozwala momentalnie wygrać starcie. Nowym pomysłem jest również wprowadzenie pancerzy dla każdej z trzech stref ataku: głowy, korpusu i nóg. Można je kupić za zdobyte w trakcie zabawy pieniądze. Da się również nabyć alternatywne bronie, a także tzw. umiejętności. Te ostatnie pozwalają utrudnić życie przeciwnikom (bo dają np. chwilową niewidzialność) lub zwiększyć skuteczność ataku (np. zabierają odrobinę energii nawet blokującemu konkurentowi).



Takie sztuczki są jednak dostępne tylko w wybranych trybach gry, w pozostałych walka toczy się na pozbawionych udziwnień zasadach. Spośród wszystkich rodzajów rozgrywki najwięcej satysfakcji dały mi starcia w sieci. Tu Soul Calbur IV góruje nad konkurentami, oferując płynną, pozbawioną lagów bijatykę. Wciągający jest także przeznaczony dla jednego gracza tryb Tower of Souls, w którym pokonuje się kolejne piętra (i podziemia) opętanej przez demony wieży, pojedynkując się z kilkoma przeciwnikami jeden po drugim bez odnawiania energii. Przemierzając poziomy budowli, zdaje się, że w grze jest nieskończona liczba różnych wrogów. To zasługa dostępnego z poziomu menu głównego edytora o dużych możliwościach, który pozwala stworzyć własną postać, określić jej broń, strój, umiejętności oraz ciosy.

Nawet bez edytora podstawowy wybór obejmuje ponad 30 bohaterów, w tym kilku nowych, wśród których wyróżniają się... Yoda, Darth Vader i The Apprentice, przeniesieni z nadchodzącej gry Star Wars: The Force Unleashed (recenzja za miesiąc). Kłopot w tym, że niezbyt pasują oni do reszty wojowników, a ponadto Vader pojawia się (na razie) tylko na PS3, a Yoda na X360.

Podsumowanie: Niepotrzebne zamieszanie z postaciami z Gwiezdnych wojen nie zmienia faktu, że przy żadnej bijatyce nie bawiłem się tak dobrze, jak przy Soul Calibur IV. Skąd więc poczucie niedosytu? W wydanej na PS2 trzeciej części cyklu grafika była wręcz nierealnie dobra, niewiele ustępowała tej z czwórki z Xboksa 360 (sprawdziłem naocznie, choć wymagało to przełączania kabelków i zajęło kilka godzin więcej, niż myślałem, bo skończyło się nostalgiczną sesją z Shadow of the Colossus i Burnout Dominator). Z poprzedniej generacji sprzętu Team Soul wyciskał prawdziwe cuda – a Soul Calibur IV to „tylko" fantastyczna next-genowa bijatyka.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- doskonały system walki
- w tym gatunku – najlepszy tryb sieciowy
- świetna grafika

MINUSY:

- zamieszanie z Gwiezdnymi wojnami

Metryczka gry X360

Soul Calibur IV



Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 189,90 zł
Najniższa cena: 155,00 zł (Gekon, www.gekon.pl)
W sprzedaży od: 15 sierpnia 2008
Producent: Team Soul/Namco
Podobne do: Soul Calibur III
www.soulcaliburiv.pl

Inne platformy: PS3
PEGI: 16+

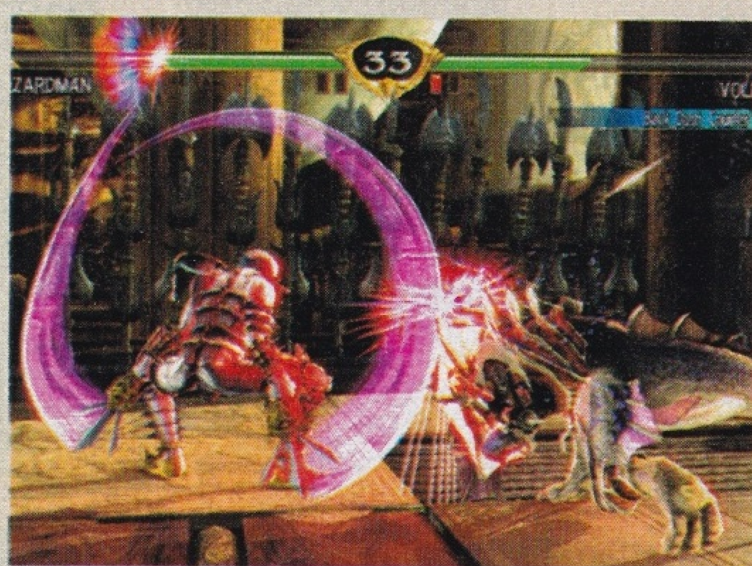
Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	9,0
Wielu graczy	10%	9,38
Grafika	20%	9,25
Dźwięk	10%	8,5
Przystępność	20%	8,75
Wykonanie	10%	9,25
Ocena		**9,01**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Wśród postaci nie zabrakło ulubieńców graczy. Powraca m.in. dziwak Voldo (po lewej).



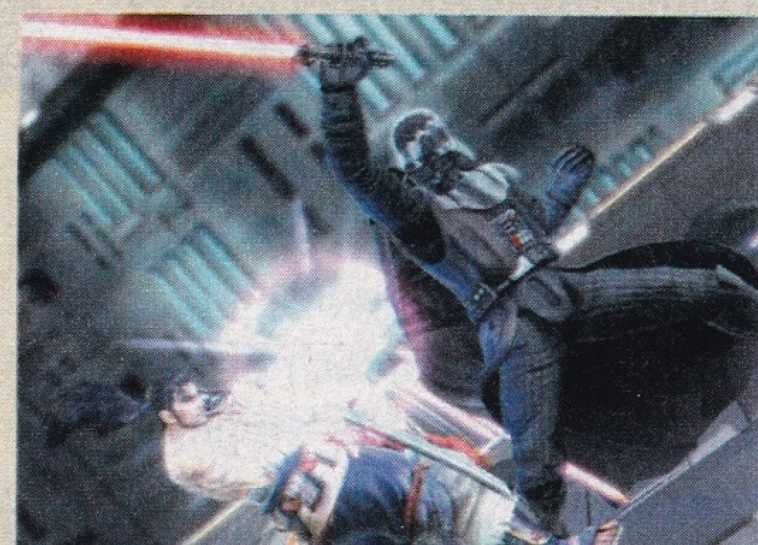
2 Ivy to postać, którą kocha cała męska część populacji graczy. Ma ogromne... umiejętności.



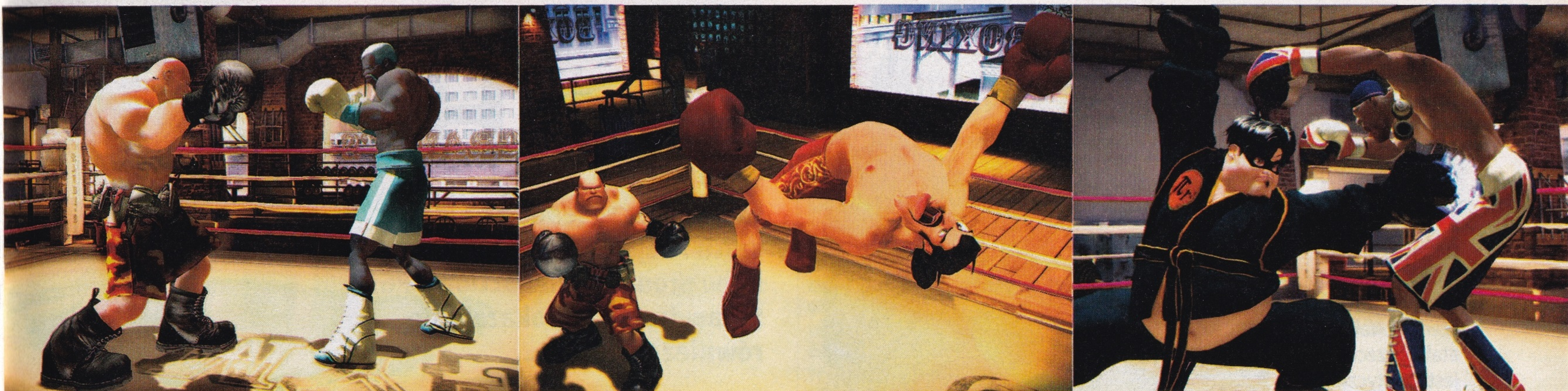
3 Dopracowane areny to znak rozpoznawczy serii. Jedna z lokacji w czwartej odsłonie to skuta lodem jaskinia, w której uwięziony jest zamrożony piracki statek. Tu oczywiście rezyduje demoniczny korsarz Cervantes.



4 Głównym „złym" w Soul Calibur IV jest Algol. Każda z postaci ostateczny pojedynek toczy z nim.



5 W wersji na Xboksa 360 nie ma Lorda Vadera. Pojawi się po premierze, do ściągnięcia z sieci.



FaceBreaker przypomina zwariowaną kreskówkę o bokserach – chętnie zobaczylibyśmy coś takiego na Cartoon Network.

Sportowa PS3 X360

FaceBreaker

Jesteś ciekaw, jak wyglądałby boks w krzywym zwierciadle? Musisz zagrać w FaceBreakera!

FaceBreaker to gra przygotowana przez zespół programistów odpowiedzialnych za świetną, realistyczną symulację boksu o nazwie Fight Night Round 3. Tym razem jednak dostaliśmy całkowicie zwariowaną wersję szermierki na pięści, w której technika i strategia ustąpiły miejsca ringowym wygłupom.

Odejście od symulacji pozwoliło wprowadzić znaczną liczbę uproszczeń. Największe zmiany dotknęły systemu walki. Tu bijesz nie gałką (jak w serii Fight Night), a przyciskami. Trzy z nich odpowiedzialne są za ciosy, czwarty za rzut. Umiejętnie i szybko wstukując sekwencje, aplikujesz przeciwnikowi serię uderzeń. Aż do chwili, kiedy zostanie on zamroczony, a wtedy możesz skorzystać z tytułowego FaceBreakera, który w widowiskowy sposób zakończy pojedynek.

Przyjemność z walki dodatkowo potęgują rewelacyjne animacje postaci. Zgodnie z tytułem, twarze zawodników „łamią się" w sposób spektakularny. Piękny Romeo po spotkaniu z kierowanym przeze mnie Mołotowem bardziej przypominał wygniecionego ogórka niż hiszpańskiego amanta. Prawie każdy cios zostawia ślad na wargach czy pod oczami. Daje to tym większą radość, że do gry można wczytać swoją własną twarz!

Niestety przyjemność z obijania facjat po czasie ustępuje lekkiej irytacji. Wszystko przez, jak na mój gust, zbyt wyśrubowany poziom trudności. W trybie kariery dość szybko natrafiłem na przeciwnika, który potrafił za każdym razem rozbić moją gardę, uderzając nieustannie w taki sam sposób. Wszelkie moje próby ataków kończyły się kontrą, po której cierpiałem jeszcze bardziej. Z pozoru nieskomplikowana zabawa przeradza się z czasem w uporczywą walkę z konsolą, która zwyczajnie oszukuje. EA zaskakująco często stosuje ten zabieg w swoich uproszczonych grach sportowych (np. FIFA Street 3), które powinny przecież być „dla każdego".

Pojedynki wyglądają na szczęście zupełnie inaczej, kiedy do walki stanie żywy przeciwnik – a grać można razem na jednej konsoli lub za pośrednictwem Xbox Live. Wtedy gra robi się jeszcze dynamiczniejsza. Bokserzy, choć oferują odmienne style, uzupełniają się idealnie. Więksi, jak wspomniany Mołotow, atakują powoli, ale z mocą. Mniejsi, np. dziewczyna o imieniu Sparrow, są znacznie szybsi, ale słabsi. Każdy znajdzie odpowiednią dla siebie postać.

Podsumowanie: Każdy szybko opanuje prosty system walki, a przepięknie puchnące twarze zachęcą do głębszego poznania gry. Niestety konsola nieco oszukuje, więc najlepsza jest zabawa z żywym graczem.

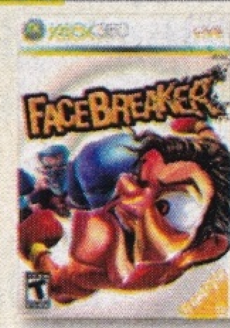
Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

PLUSY
- rewelacyjne animacje bokserów
- widoczne uszkodzenia twarzy
- prosta, ale wymagająca

MINUSY:
- zbyt wyśrubowany poziom trudności

Metryczka gry X360

Facebreaker



Wydawca: EA Polska
Cena wydawcy: 239,90 zł
Najniższa cena: 199,90 zł (Gram.pl, www.gram.pl)
W sprzedaży od: 5 września 2008
Producent: EA Freestyle
Podobne do: Ready 2 Rumble
www.easports.com/facebreaker

Inne platformy: PS3
PEGI: 12+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	20%	7,75
Wielu graczy	20%	7,63
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	6,5
Przystępność	20%	8,38
Wykonanie	10%	8,50
Ocena		**7,9**

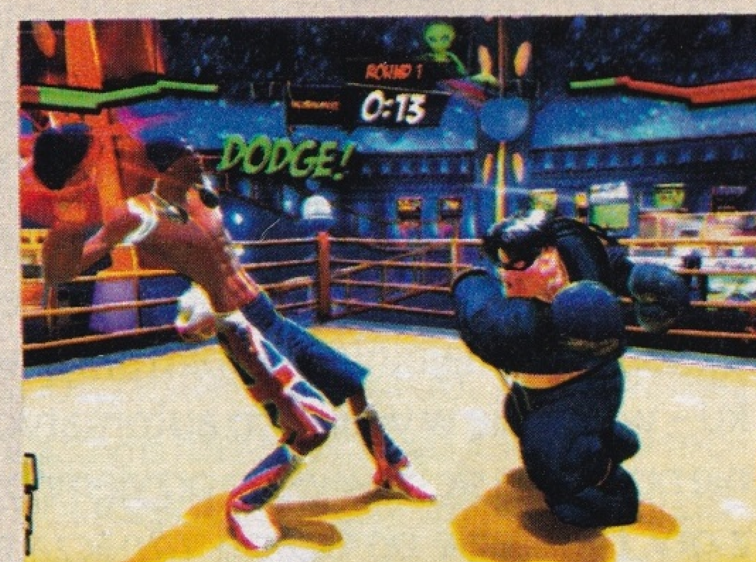
Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 BallBreaker wywołuje u panów mieszane uczucia. Kompletnie nieskuteczny na dziewczynach.



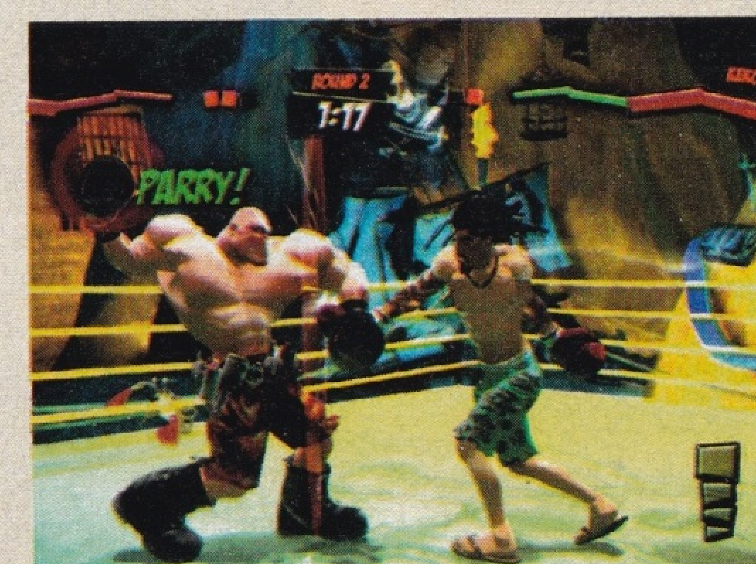
2 Przed ciosami można się uchylać. Udany unik odkrywa przeciwnika i wystawia go na kontrę.



3 Cios BoneBreaker można wykonać po napełnieniu pierwszej części Breaker Meter (kwadraty w dolnych rogach). Napełnienie czterech skutkuje wykonaniem FaceBreakera. Po trzech nokautach następuje koniec walki.



4 Ten z pozoru mocny cios nie jest wcale nokautujący. Trzeba trafić raz jeszcze, najlepiej w locie.



5 Gra oferuje 12 różnych postaci bokserów. Moim ulubieńcem jest Mołotow (po lewej).

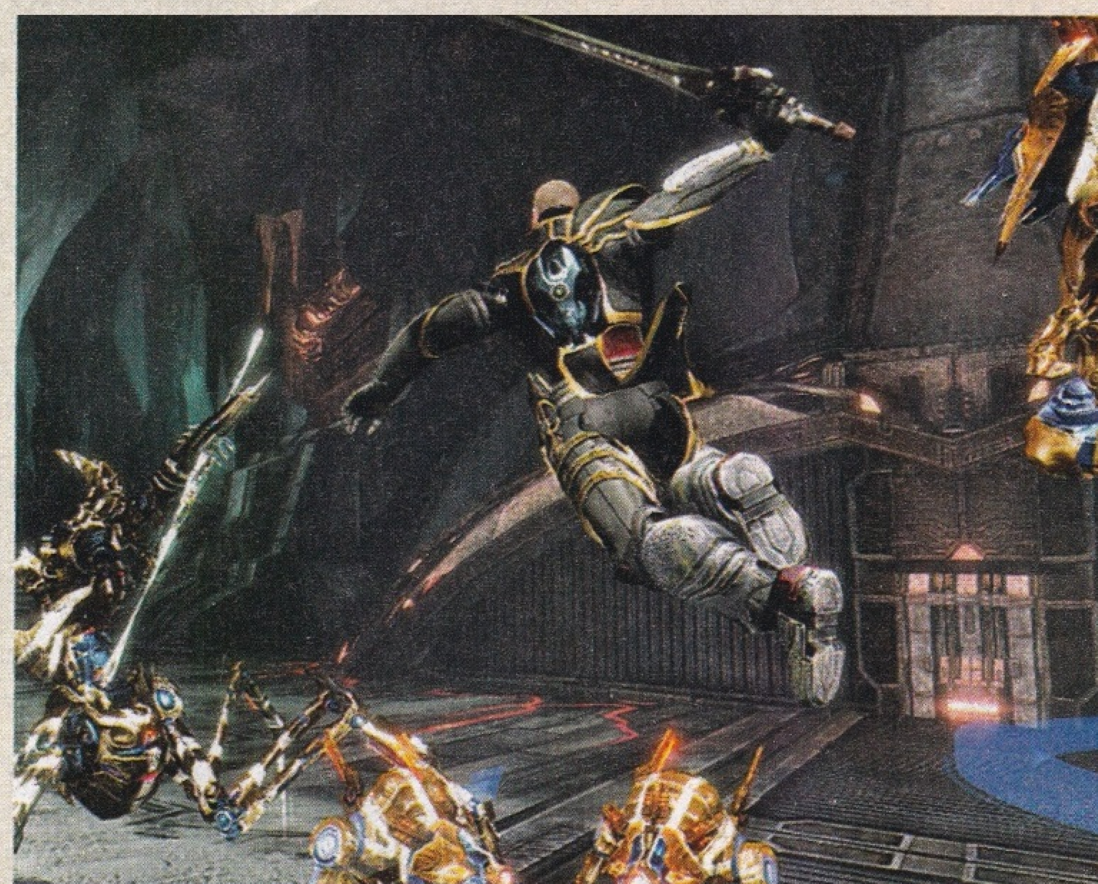
Rozgrywka



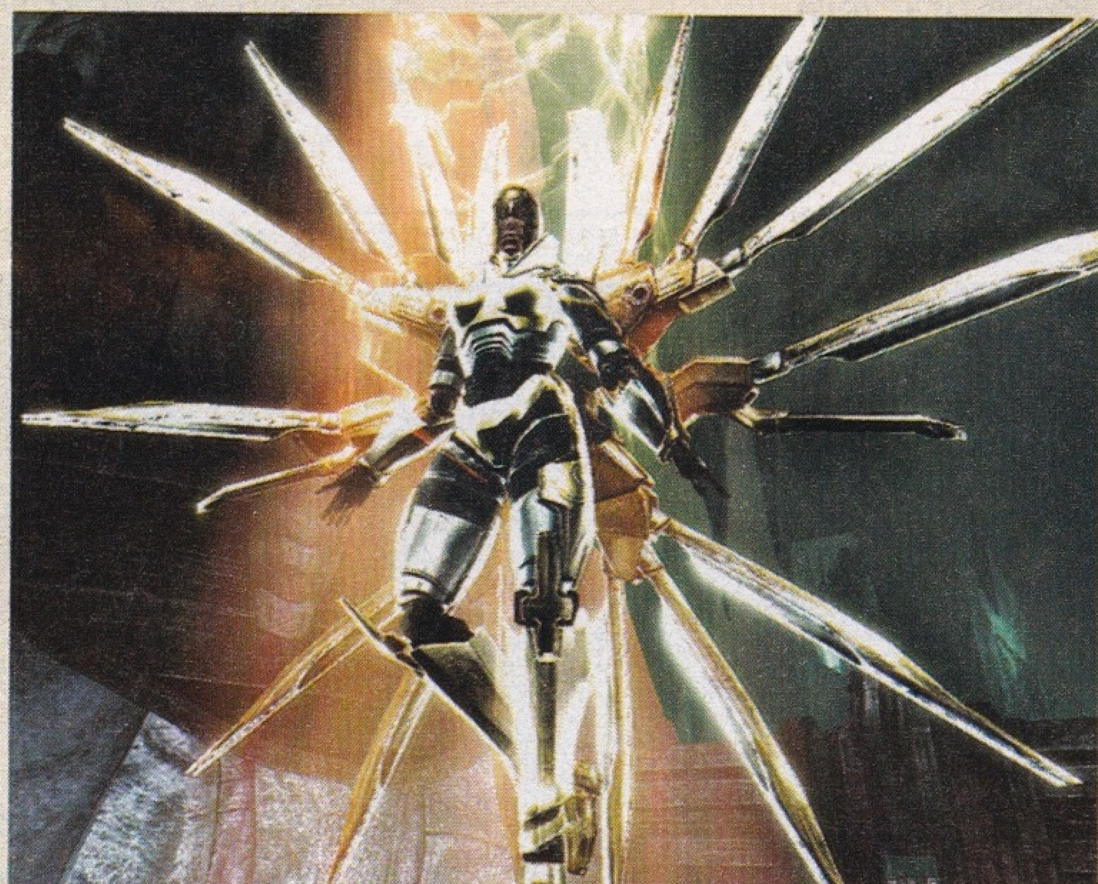
1 Baldur skutecznie walczy zarówno bronią białą, jak i palną. Serie z karabinów osłabiają przeciwnika przed ostatecznym uderzeniem, które zostanie zadane mieczem. Po takim ataku przeciwnik jest praktycznie bez szans.



2 Jak przystało na solidną grę RPG, całkowicie od gracza zależy, jak będzie wyglądał główny bohater. Elementów ekwipunku są setki, ich kombinacji – tysiące. Najbardziej imponują potężne zbroje zdobywane na późniejszych etapach.



3 Baldur najsilniej atakuje z powietrza. Opanowanie sztuki latania i fechtowania nie przychodzi może łatwo (trzeba przyswoić nowatorski system sterowania), za to jest diablo skuteczne. Warto poświęcić czas na naukę tej techniki.



4 Zgodnie z nordycką mitologią Walkiria przybywa, by zabrać duszę poległego żołnierza. Jej pojawienie się jest tożsame ze śmiercią Baldura. Jednak po chwili dzielny wojownik powraca – liczba żyć jest w Too Human nieograniczona.

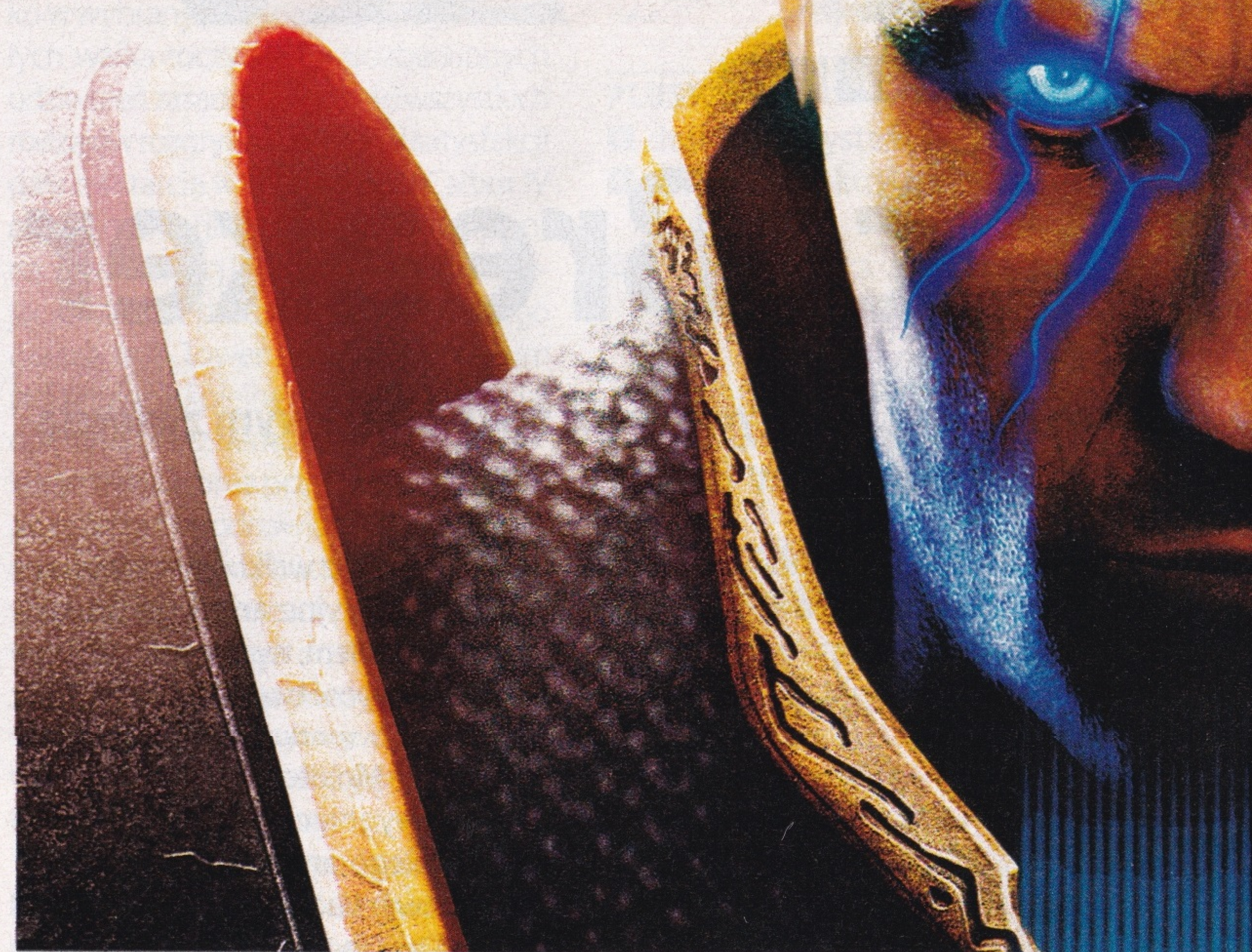


5 Pokonanie tych robotów wbrew pozorom nie jest trudne. Są powolne i mało zwrotne, więc łatwo obiec je dookoła, co Baldur wykorzystuje, wskakując im na plecy, by zadać ostateczny cios – prosto w elektroniczny mózg.

RPG X360

Too Human

Too Human to jedna z najdroższych i najdłużej znajdujących się w produkcji gier action-RPG. Sprawdzamy, czy okazała się również najlepsza...



Pierwsze wzmianki o Too Human pojawiły się już w 1994 roku. Wówczas przedstawiono tylko koncept, który na swoją realizację musiał poczekać kolejnych pięć lat. Produkcja ówcześnie planowana na konsolę PlayStation została zaprezentowana w grywalnej wersji na E3, jednak nigdy nie ukazała się w sprzedaży. Do tematu powrócono dopiero w 2005 roku i od razu... obiecano nam trylogię.

Przez trzy lata projekt Too Human pochłonął około 100 mln dolarów, czyli więcej niż naszpikowany efektami specjalnymi najnowszy film o Hellboyu! Takie pieniądze zainwestowane w grę wideo robią piorunujące wrażenie. Tylko czy ich ilość faktycznie przekłada się na jakość?

Too Human spaja ze sobą dwie stylistyki: nordycką mitologię i science fiction. Fabuła opowiada o wydarzeniach sprzed kilku tysięcy lat, kiedy to bogowie walczyli z maszynami o przyszłość rasy ludzkiej. Hybryda tak różnych światów wypadła nadzwyczaj dobrze, bo połączono dwa najbardziej charakterystyczne elementy każdego z nich. Lokacje, po których porusza się bohater gry, Baldur, to skute lodem jaskinie i groty, natomiast wszyscy napotkani przeciwnicy to roboty. Wrażenia potęguje ogrom lokacji, a także rozmiary przeciwników. Niektórych urzeknie to od razu, bo duże areny są idealne do walki z dziesiątkami wrogów naraz, innych zniechęci, ponieważ biegać trzeba dużo, nierzadko w samotności.

Głównym celem „zbyt ludzkiego" Baldura, wyrzekającego się implantów i wspomagaczy, jest wyrżnięcie w pień wszystkiego, co zamiast skóry ma metal. I choć z pozoru ciężko tej czynności nadać wyższy sens, Too Human oferuje rozbudowaną i złożoną fabułę, uszytą na miarę skandynawskich legend. Przez pierwszych kilka godzin naprawdę mi się to podobało, później liczne przerywniki zaczęły nużyć i wolałem je omijać, by wracać do akcji.

Najważniejszym jej elementem jest oczywiście walka. Gracz ma do wyboru pięć różnych klas postaci, przy czym każda posiada inne umiejętności (patrz: ramka). Niezależnie od wyboru, bohater jednocześnie obsługuje broń białą i palną, celując automatycznie w najbliższego przeciwnika. System strzelania działa identycznie jak w Devil May Cry (wystarczy tylko wypalić, program sam zadba o to, byś trafił), natomiast obsługa broni białej trzymanej w ręku wymaga umiejętnego operowania prawą gałką.

Co to oznacza dla zabawy? Po pierwsze, z większym wyczuciem da się atakować wroga, przy czym właściwe ruchy gałką rozpoczynają wykonywanie śmiertelnych kombinacji. Po drugie, o wiele łatwiej – przynajmniej w moim przypadku – wczuć się w walkę, co automatycznie przekłada się na większą przyjemność z gry. I wreszcie po trzecie, oznacza to, że kamera dostosowuje się sama, a gracz ma tylko wpływ na jej wypośrodkowanie. Z takim rozwiązaniem zwykle są kłopoty, ale pod tym względem Too



Human naprawdę mnie zaskoczył – do pracy kamery nie można mieć zastrzeżeń, w czasie walki działa ona bez zarzutu, zachowując dystans i perspektywę.

Niezwykle trudno natomiast ocenić grafikę. Tytuł nie zachwyca wyglądem lokacji. Jest mało wyraźnie, zbyt pusto i zdecydowanie za czysto. Brak możliwości destrukcji otoczenia też jest odczuwalny, bo moc, z jaką uderza Baldur, powinna kruszyć mury. Gdyby środowisko gry było bardziej interaktywne (czytaj: podatne na zniszczenia), Too Human mógłby zdeklasować wszystkich konkurentów. Zgoła odmiennie prezentują się postacie. Wykonane z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, lśnią i świecą w najwyższej rozdzielczości. Wszystko, co widać w czasie walki, robi piorunujące wrażenie, tym bardziej że animacja Too Human trzyma stały poziom 50 klatek na sekundę! A teraz wyobraź sobie dziesiątki rozwścieczonych robotów nacierających ze wszystkich stron na Baldura stojącego pośrodku w złotej zbroi. To widok, który sprawia, że niedociągnięcia przestają mieć znaczenie.

Too Human oferuje minimum piętnaście godzin zabawy (a nawet pięćdziesiąt, gdy chce się ukończyć grę, odkrywając wszystkie jej sekrety). To dużo jak na współczesne produkcje. Dodatkowo w każdym momencie do kampanii może dołączyć aż trzech innych graczy poprzez Xbox Live – dzięki temu żywotność tytułu jeszcze bardziej się wydłuża.

Jeden z pierwszych wrogów, jakich spotkasz. Groźny w grupie! »

Podsumowanie: Miłośników gatunku Too Human wciągnie bez reszty – tak jak wciągnął mnie. Imponujący model rozwoju postaci i widowiskowe walki obsługiwane przez nowatorski system ataku – mimo obaw – sprawdzają się w akcji. Ale nie jest to produkcja dla wszystkich. Szybko bowiem radość z wycinania tysięcy przeciwników może zastąpić... nuda. Zagmatwana fabuła, powtarzalność misji, liniowość, a także niezbyt zrównoważony poziom trudności mogą rozłożyć Too Human na łopatki.

Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

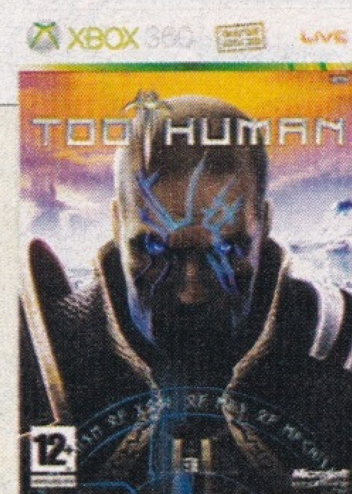
PLUSY
- tysiące ulepszeń dla bohatera
- tryb kooperacji przez Xbox Live
- świetny system walki

MINUSY:
- przesadnie zagmatwana fabuła
- liniowość rozgrywki



Metryczka gry X360

Too Human



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 219,90 zł
Najniższa cena: 179,90 zł (Gram.pl, www.gram.pl)
W sprzedaży od: 29 sierpnia 2008

Producent: Silicon Knights
Podobne do: Diablo, Devil May Cry
Internet: www.siliconknights.com
Maksymalna liczba graczy: 1/4 (konsola/Xbox Live)

Inne platformy: brak

PEGI: 12+

Sterowanie: pad, kierownica, kamera
Obsługiwane rozdzielczości: 480i (SD), 480p, 720p, 1080i, 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, w punktach kontrolnych, po etapie

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Połączenie mitologii nordyckiej z science-fiction wypada zaskakująco dobrze. Okładanie mecha mieczem daje naprawdę dużo frajdy.	8,5
Żywotność	7,5%	50 godzin wystarczy, aby osiągnąć 50. poziom zaawansowania w każdej klasie. Zabawę urozmaicą setki dodatków do zbroi i broni.	9,0
Różnorodność	7,5%	Powtarzalne misje, system walki zbytnio nie ewoluuje. Zmienia się za to wyposażenie i moc ciosów. W tym gatunku to wystarczy.	6,5
Sztuczna inteligencja	7,5%	Przeciwnicy to mięso do szatkowania, atakują chmarą, bezmyślnie. Walki z bossami są bardziej uciążliwe niż spektakularne.	6,5
Suma	30%		7,75
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	Współpraca daje mnóstwo frajdy. Wzrasta trudność, ale też ekipa myślących żołnierzy jest dużo bardziej śmiercionośna.	8,5
Żywotność	2,5%	Dołączenie trzech graczy do kampanii single i wspólne przechodzenie całej gry może starczyć na dziesiątki godzin.	9,0
Różnorodność	2,5%	Diametralnie zmienia się charakter rozgrywki. Przeciwnik wskakuje na najwyższy poziom, graczom pozostaje współpraca.	8,5
Obsługa rozgrywki	2,5%	Niewielu ludzi grających w sieci nie wykazało większych problemów. Po premierze sprawdzimy sprawność działania serwerów.	7,0
Suma	10%		8,25
Grafika			
Wygląd	10%	Wygląd postaci to pierwsza liga. Gorzej wypada sterylne otoczenie.	8,0
Animacje	10%	Animacje w Too Human są świetne, choć ich liczba jest ograniczona.	8,0
Suma	20%		8,0
Dźwięk			
Muzyka	5%	Doskonale wpasowuje się w klimat, nadaje tempo akcji.	9,0
Efekty	5%	Wybuchy, odgłosy walki i krzyki żołnierzy są doskonale słyszalne.	9,0
Suma	10%		9,0
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Jest niezłe, choć niestety nie ma wpływu na pracę kamery.	8,0
Interfejs	7,5%	Informacje pojawiające się na ekranie są czytelne i kompletne.	8,0
Poziom trudności	5%	Gra szybko staje się nazbyt wymagająca.	7,0
System pomocy	2,5%	Program na bieżąco informuje o nowych możliwościach.	8,0
Suma	20%		8,0
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Nie można mieć żadnych zastrzeżeń co do płynności działania gry.	9,0
Czasy ładowania	2,5%	Ładuje się dłuższą chwilę, potem nie występuje ekran „loading".	8,0
Suma	10%		8,75

Wynik testu

Too Human łączy nordyckie mity, science-fiction oraz elementy przeniesione z gier akcji z rozbudowanym modułem RPG. Ta kombinacja sprawdza się całkiem nieźle, ale gra jest na tyle długa, że po jakimś czasie zaczyna wkradać się schematyczność i nuda.



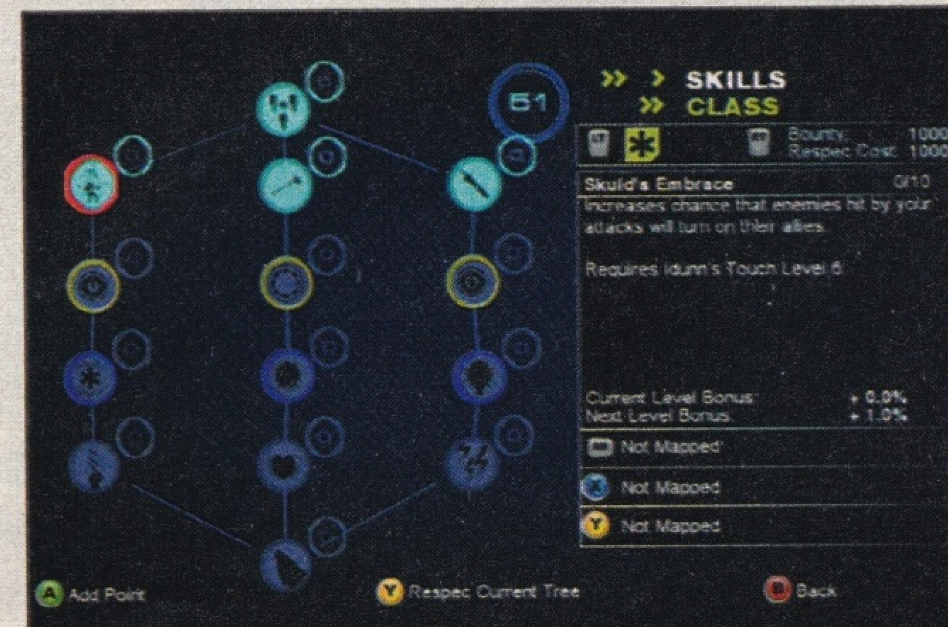
decy@click.pl

		Ocena
Tryb dla jednego gracza	30%	7,75
Tryb dla wielu graczy	10%	8,25
Grafika	20%	8,0
Dźwięk	10%	9,0
Przystępność	20%	8,0
Wykonanie techniczne	10%	8,75
Ocena końcowa		8,13

* Skala od 1 do 10

Bohater z klasą

Bohater Too Human może reprezentować jedną z pięciu klas. Każda oferuje inny zestaw broni i ma osobne drzewo umiejętności. Maksymalny poziom zaawansowania to 50., jednak postać będzie się dało przenieść do kolejnej części Too Human – i tam rozwijać ją dalej.



Sportowa PS3 X360

NHL 09

NHL 08 została wybrana przez prestiżowy serwis GameSpot.com najlepszą sportową grą minionego roku. Sprawdzamy, czy wersja 09 jej dorównuje.

Sprawdzamy – a właściwie już wiemy, przynajmniej jeśli chodzi o wersje na PS3 i X360 (te na PC i PS2 ukażą się dopiero 31 października). Next-genowy NHL 09 jest znacznie lepszy od ubiegłorocznej edycji. Wszystko za sprawą wciągającego trybu Be a Pro, bardziej rozbudowanych rozgrywek sieciowych, a także szeregu poprawek usprawniających i tak bardzo dobre mechanizmy znane z NHL 08.

Zmiany przeprowadzone w NHL 09 sprawiły, że gra jest jeszcze bardziej przystępna dla początkujących. Ulepszony system sterowania zawodnikiem, w pełni wykorzystujący prawą gałkę, jest bardzo intuicyjny i prosty w obsłudze. Szybko odkryjesz, że panowanie nad kijem sprawdza się znakomicie zarówno w ataku (strzały i zwody wykonuje się poprzez wychylenie gałki w przód, tył i na boki), jak i w obronie, kiedy w łatwy sposób można „wygarnąć" krążek lub przytrzymywać kijem napastnika.

Zupełną nowością w serii jest wspomniany tryb Be a Pro. Gra pozwala na stworzenie od podstaw własnego hokeisty. Jako młodzik rozpoczynasz w lidze AHL, gdzie uczysz się wszystkiego, co niezbędne, aby trafić do NHL. Istotną rolę w procesie rozwoju odgrywa trener, który w trakcie meczu informuje o popełnianych błędach lub chwali za dobrą postawę. Zawodnik rozwija się w aż pięćdziesięciu kategoriach, co pokazują czytelne słupki i liczne informacje napływające ze sztabu szkoleniowego.

Nowy NHL na plus zmienił się również pod względem graficznym. Ogromne wrażenie zrobiły na mnie animacja postaci i szczegółowość ich wykonania. Zawodnicy poruszają się bardzo realistycznie, bez przesadnych problemów z przenikaniem tekstur. Szkoda tylko, że tak piękna oprawa wizualna cierpi czasami na spadek płynności animacji. Poza świetną grafiką NHL oferuje też prawdziwą niespodziankę dla miłośników gry w sieci. Na wirtualnym lodowisku może wystąpić aż 12 graczy jednocześnie! Nic nie stoi więc na przeszkodzie, byś wraz z przyjaciółmi założył własną drużynę, z którą wystąpicie w specjalnie stworzonej lidze światowej. Niestety ten projekt ruszy dopiero w okolicach grudnia, więc do tego czasu pozostaje intensywnie trenować.

Podsumowanie: NHL 09 jest grą kompletną, najlepszą w serii. Z nowych opcji najbardziej wciągnął mnie tryb Be a Pro, ale całość zasługuje na wielką pochwałę.

Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

PLUSY

- wciągający tryb Be a Pro
- intuicyjne sterowanie
- świetna grafika

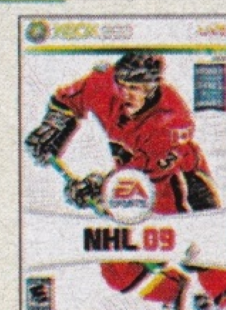
MINUSY:

- gubi płynność animacji

Tryb Be a Pro oferuje widok z kamery zawieszonej za plecami zawodnika.

Metryczka gry X360

NHL 09



Wydawca: EA Polska
Cena wydawcy: 249,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 12 września 2008
Producent: EA Sports
Podobne do: NHL 08, NHL 2K8
www.easports.com/nhl09

Inne platformy: PS3
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	20%	8,88
Wielu graczy	20%	9,13
Grafika	20%	9,25
Dźwięk	10%	8,75
Przystępność	20%	8,56
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**8,91**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



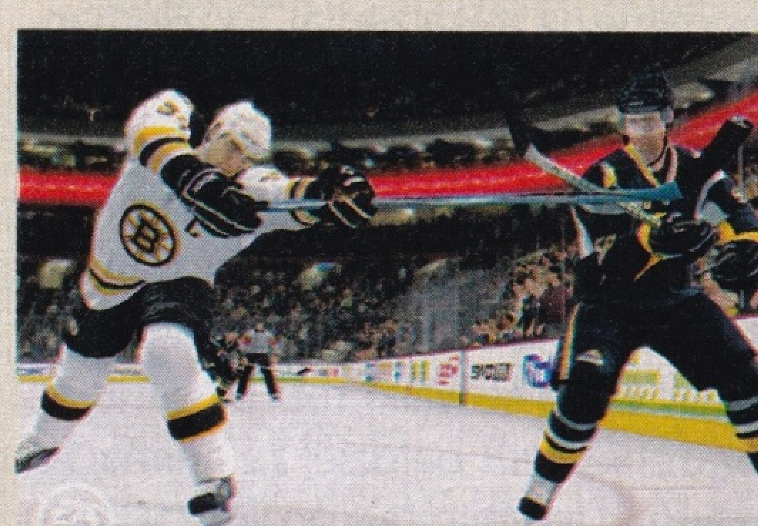
1 Agresywna gra prowadzi do bójek. Walczy się za pomocą dwóch przycisków (atak i blok).



2 NHL umożliwia zabawę reprezentacjami narodowymi. Zawiódł mnie brak polskiej ekipy.



3 Karierę Be a Pro można rozegrać również jako bramkarz. Myślałem, że to najnudniejsza pozycja na lodowisku, ale już w pierwszym meczu odkryłem, że zatrzymywanie strzałów daje tyle samo radości, co ich wykonywanie.



4 Przytrzymywanie zawodnika i przecinanie podań są w NHL 09 bardzo proste – i efektowne.



5 Zawodnik z numerem 3 to Dion Phaneuf z Calgary Flames, „twarz" tegorocznej edycji NHL.



Sportowa PS3 X360

Top Spin 3

Agnieszka Radwańska, gwiazda rodzimego tenisa, trenuje już niemal trzynaście lat. Niewiele mniej trzeba, by zostać mistrzem w Top Spin 3...

Większość fanów gier sportowych zaczyna zabawę z kolejną piłką nożną, koszykówką czy hokejem od pokazowego pojedynku, zwykle pierwszej, domyślnie podświetlonej opcji w menu startowym. To samo zrobiłem też w Top Spin 3, by kilka minut później – na normalnym poziomie trudności, grając mistrzem Federerem – poczuć gorzki smak porażki. Tenisista sterowany przez sztuczną inteligencję nie dał mi najmniejszych szans, nie zdobyłem nawet jednej piłki. Uważaj: ciebie też to czeka...

Top Spin 3 to najbardziej realistyczna symulacja tenisa dostępna na półkach sklepowych – z tego względu również najtrudniejsza. System sterowania (wyraźnie inny od tego z poprzedniej części) jest pozornie dość prosty, bo bazuje zaledwie na czterech przyciskach odpowiadających za różne rodzaje uderzeń i jednym, który pozwala sprintować. Uwzględnia on jednak również pozycję tenisisty na korcie, jego aktualną kondycję (reprezentowaną przez widoczny na ekranie wskaźnik pulsu), moment zamachnięcia się rakietą, do podstawowych uderzeń dodaje zagrywki bardziej skomplikowane – w efekcie trzeba czasu, by nauczyć się grać w Top Spin 3. Szczególnie dotyczy to tych zagrywek, które wymagają poruszania prawą gałką kontrolera, np. alternatywnych, trudniejszych w odbiorze wersji serwów czy lobów. Pomaga w tym szkółka, czyli rozbudowany samouczek, ale nawet on nie pokazuje, jak osiągnąć naprawdę wysoki poziom. Trzeba po prostu spędzić przed ekranem kilkanaście godzin, rywalizując na korcie zarówno z przeciwnikami sterowanymi przez konsolę, jak i żywymi graczami.

Mimo wysokiego poziomu trudności Top Spin 3 wciąga na dobre. W moim przypadku „haczykiem" było to, że każde spotkanie różni się od poprzedniego: podsuwa innego przeciwnika (który sam odmiennie się zachowuje, ale i wymaga nowych zagrywek) lub odbywa się na innym korcie (co wpływa na zachowanie piłki). Na papierze różnice te nie wyglądają zbyt imponująco, ale w grze są naprawdę istotne. Najlepiej widać to w świetnym trybie kariery, który pozwala poznać życie tenisisty od pierwszych amatorskich meczów do wielkoszlemowych turniejów. Każde wygrane w nim spotkanie pozwala rozwijać umiejętności stworzonego przez siebie zawodnika, a także daje autentyczną satysfakcję. Tym bardziej że nie ma opcji powtórzenia nieudanego spotkania, jedyny sposób, by nie zapisać porażki, to wyłączyć konsolę. Nieraz mi się zdarzyło...

Mocne strony Top Spin 3 to wysoka grywalność (jeśli zaciśniesz zęby i pogodzisz z poziomem trudności) oraz realistyczna animacja zawodników. Szkoda, że nie cała oprawa graficzna wykonana jest równie dobrze – drobne błędy pojawiają się w powtórkach (głównie na ubraniach tenisistów), na widowni często zasiadają identycznie wyglądający kibice, którzy identycznie się ruszają.

Podsumowanie: Choć po pierwszym przegranym do zera meczu mina mi zrzedła, postanowiłem przysiąść przy konsoli i nauczyć się grać w Top Spin 3. Poświęciłem na to kilka godzin, ale było warto – to produkcja, która deklasuje całą konkurencję (włącznie z serią Virtua Tennis). Udany system sterowania, niedościgniony realizm, wiarygodny obraz tenisowego świata oraz dopracowane tryby gry w sieci to największe zalety tej produkcji – a ma ich ona dużo więcej.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- realizm rozgrywki
- doskonałe animacje zawodników
- wiele trybów gry

MINUSY:

- długie czasy ładowania
- wysoki poziom trudności
- drobne błędy w grafice

Metryczka gry X360

Top Spin 3



Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 189,90 zł
Najniższa cena: 155,00 zł (Gekon, www.sklepgekon.pl)
W sprzedaży od: 23 lipca 2008
Producent: PAM Development
Podobne do: Virtua Tennis 3
www.topspin3thegame.com

Inne platformy: PS3
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	8,75
Wielu graczy	10%	8,88
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	6,5
Przystępność	20%	8,44
Wykonanie	10%	8,5
Ocena		**8,35**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

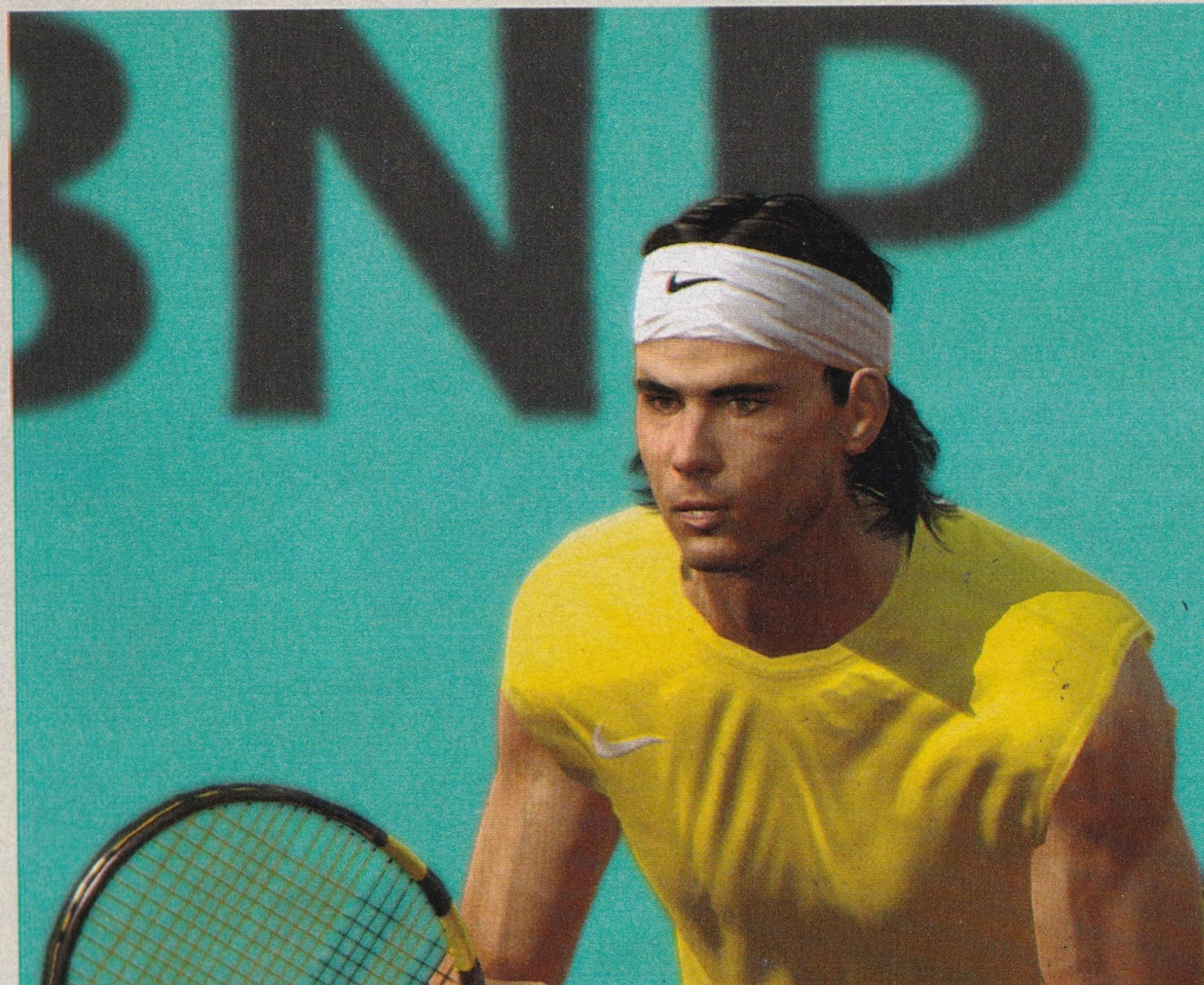
Rozgrywka



1 Kreator postaci jest bardzo rozbudowany, choć niezbyt wygodny w użytkowaniu.



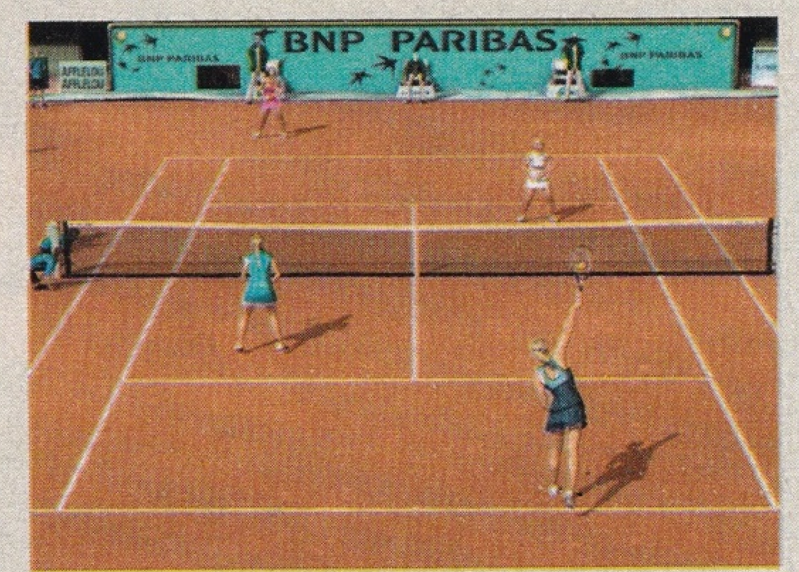
2 Po raz pierwszy w serii Top Spin pojawiają się legendy tenisa: m.in. Björn Borg i Boris Becker.



3 W wersji na Xboksa 360, w którą grałem, wśród tenisistów nie ma Rafaela Nadala. To duża strata w tak realistycznej grze. Tegoroczny zwycięzca Wimbledonu jest natomiast dostępny w edycji na PlayStation 3.



4 Silnik graficzny ze szczegółami pokazuje efekty wysiłku fizycznego na modelach zawodników.



5 Top Spin 3 pozwala rozegrać każdy rodzaj tenisowego meczu, w tym także kobiecego debla.

Muzyczna DS

Guitar Hero: On Tour

Nawet tych, którzy mieli do czynienia z wcześniejszymi edycjami Guitar Hero, zadziwi łatwość, z jaką DS imituje prawdziwą gitarę.

Guitar Hero, interaktywna zabawa w grę na gitarze, zdobyła wielką popularność. Firma Activision, chcąc wykorzystać popularność tytułu, tworzy odsłony poświęcone konkretnym zespołom (wydano już edycję Aerosmith, w produkcji jest GH: Metallica) i wprowadza wersje na nowe platformy.

Przeniesienie gitarowej specyfiki na dwa malutkie ekrany DS-a wymagało sporej pomysłowości. W komplecie z grą znajduje się przystawka z kolorowymi przyciskami, która imituje gitarowy gryf. Konsola w czasie zabawy jest obrócona, tak więc górny (w tym wypadku lewy) ekranik wyświetla sekwencję nut, natomiast dolny, dotykowy, pokazuje gitarę, której struny „szarpie się" specjalnie zaprojektowaną kostką. Niestety taka miniaturyzacja ma swoje minusy. Ludzie obdarzeni dużymi dłońmi dość często będą wypinali kontroler ze slotu. Problem sprawią im także gitarowe riffy wymagające użycia małego palca.

Guitar Hero: On Tour oferuje karierę dla jednego gracza, rozbudowany tutorial oraz tzw. gitarowe pojedynki, rozgrywane za pośrednictwem sieci. Te ostatnie to największa siła On Tour, także dlatego, że najlepiej wykorzystują możliwości DS-a. Rywalowi da się podesłać zabawne przeszkadzajki. Można np. podpalić jego gitarę, a przeciwnik, żeby ją zgasić, musi dmuchać w mikrofon konsoli. Jednoczesne granie solówek i pokonywanie takich trudności bardzo dobrze wpływa na grywalność.

Podsumowanie: Zarówno weterani serii, jak i nowi gracze bez problemu odnajdą się w On Tour. Guitar Hero na DS-a jest grą oferującą mnóstwo zabawy, a dzięki możliwościom platformy – także unikatową. Tylko ta cena...

Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

PLUSY
- kostka i „szarpanie" za struny
- pojedynki z innymi graczami

MINUSY:
- wypadający ze slotu kontroler
- kostka może rysować wyświetlacz

Metryczka gry DS

Guitar Hero: On Tour



Wydawca: LEM
Cena wydawcy: 229,00 zł
Najniższa cena: 199,00 zł (Gekon, www.sklepgekon.pl)
W sprzedaży od: 23 lipca 2008
Producent: Vicariuos Visions
Podobne do: Guitar Hero
www.guitarheroontour.com

Inne platformy: brak

PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,75
Wielu graczy	10%	8,25
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	7,75
Przystępność	20%	8,69
Wykonanie	10%	8,5
Ocena		**8,16**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Kontroler mocuje się w dolnej części DS-a, którego należy obrócić o 90 stopni.



2 W wersji na DS-a są tylko cztery struny – o jedną mniej niż w edycjach na inne konsole czy PC.



3 Podczas gdy na lewym (górnym) ekranie wyświetla się sekwencja, na prawym (dotykowym) widać struny, po których należy przesuwać kostką. Konsola odczytuje sam ruch, nie jest więc wymagana duża precyzja.



4 Podpaloną przez przeciwnika gitarę można ugasić, dmuchając w mikrofon konsoli.



5 Kiedy nuty na ekranie tracą kolor, jesteś na fali. Zdobyte teraz punkty liczone są podwójnie.

Strategiczna PC

SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen

Choć wielu producentów próbowało, mało komu udało się tak zgrabnie połączyć gatunki RTS i RPG jak twórcom serii SpellForce. Czas Mrocznych Wojen to najlepsza okazja, by zapoznać się z tym cyklem.



W każdej chwili za pomocą jednego klawisza można przełączać się między widokiem izometrycznym a TPP.

Jeśli twoje serce mówi: RPG, ale umysł woła: strategia, właśnie znalazłeś grę stworzoną specjalnie dla ciebie. SpellForce 2 (wydany właśnie w serii eXtra Klasyka) łączy oba gatunki lepiej niż większość tego typu produkcji. Z jednej strony masz grupę bohaterów, którym przyznajesz punkty doświadczenia i rozwijasz z etapu na etap. Z drugiej – dostajesz pod swoją komendę odziały składające się z rozmaitych jednostek, budujesz osady i zbierasz surowce. Przedstawiona historia jest wciągająca, a misje składające się na nią są różnorodne i nie pozwalają się nudzić. Jeśli już przejdziesz kampanię, to nie koniec atrakcji – dostępny jest tryb potyczki, w którym możesz dowolnie wybrać bohaterów oraz jedną z trzech dostępnych armii. W sumie da się dowodzić aż trzydziestoma sześcioma typami jednostek (po dwanaście dla każdej armii) i uczestniczyć w niezliczonych bitwach. Dochodzi do tego rozbudowana gra w trybie wieloosobowym. Sprawdzisz w nim swojego awatara w pojedynkach przeciwko innym graczom lub przejdziesz z kolegą całą kampanię w trybie kooperacji. SpellForce 2 oferuje więc sporą dawkę rozrywki w ślicznej, trójwymiarowej grafice. Co więcej, w serii eXtra Klasyka Dodatek za 14,99 zł kupić można rozszerzenie do gry o nazwie SpellForce 2: Władca smoków.

Podsumowanie: Jeśli lubisz klimat fantasy, a chciałbyś spróbować czegoś innego niż najbardziej tradycyjne gry RPG i strategie, nie zawiedziesz się, inwestując w SpellForce 2.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Alternatywa – inne gry fantasy w reedycjach

Tytuł	Średnia ocena*	Cena	Seria
Dragonshard	80%	19,99 zł	eXtra Klasyka Hit
Gothic 3	63%	59,90 zł	Platynowa Kolekcja
Heroes of Might and Magic IV: Złota Edycja	84%	19,99 zł	eXtra Klasyka Hit
Warcraft III – Złota Edycja	92%	59,90 zł	Platynowa Kolekcja
Warhammer: Mark of Chaos	73%	49,90 zł	Super$eller

* Na podstawie serwisu www.metacritic.com (w przypadku kolekcji podajemy ocenę najwyższą)

Metryczka gry PC

SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen



Seria: eXtra Klasyka Hit
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 28 sierpnia 2008
Producent: JoWood
Podobne do: Dragonshard
Inne platformy: brak
PEGI: 12+
www.spellforce.jowood.com

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	8,88
Wielu graczy	10%	8,5
Grafika	20%	8,0
Dźwięk	10%	7,25
Przystępność	20%	8,38
Wykonanie	10%	7,75
Ocena		**8,29**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Strategiczna PC

Titan Quest

Gdy nastają ciężkie czasy, ludziom potrzebny jest bohater. Kiedy dzieje się naprawdę źle, potrzebują go również bogowie. Czujesz się na siłach, by zostać herosem Olimpu?

Masz ochotę na klimat fantasy, ale nużą cię strategie? Zagraj w Titan Quest! Produkcja ta przeniesie cię w starożytność, byś jako heros rozstrzygnął bitwę między tytanami a bogami Olimpu. Tu historia (choć ciekawa) stoi na drugim planie. Najważniejsze jest pokonywanie zastępów maszkar i zdobywanie przy tym punktów doświadczenia, za które można rozwijać zdolności bohatera. Dużym plusem jest ogromny arsenał broni (ponad 1000). Na uwagę zasługuje także bardzo ładna oprawa, co przy legendarnych lokacjach (m.in. labirynt w Knossos) cieszy oko. Gra posiada też opcję multiplayer dla nawet 6 osób.



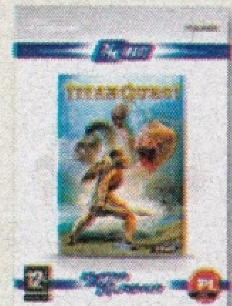
Lokacje są dopracowane w najmniejszych szczegółach.

Podsumowanie: Klasyczne połączenie gry akcji i RPG, które dzięki malowniczej oprawie i prostym zasadom daje kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

Titan Quest



Seria: eXtra Klasyka Hit
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 28 sierpnia 2008
Producent: Irone Lore
Podobne do: Diablo 2, Loki
Inne platformy: brak
PEGI: 12+
www.titanquestgame.com

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,75
Wielu graczy	10%	7,25
Grafika	20%	8,0
Dźwięk	10%	7,0
Przystępność	20%	7,5
Wykonanie	10%	7,88
Ocena		**7,64**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Strategiczna PC

Empire Earth III

Nic tak nie kusi jak władza, a im większa władza – tym większa pokusa. A także obowiązki, o czym można przekonać się, uruchamiając grę, w której na twojej głowie jest cała... Ziemia.

Gry strategiczne to gatunek tak obszerny, że mieszczą się w nim produkcje bardzo różnorodne. Jeśli zagrałbyś w coś, co wymaga główkowania, ale nie masz ochoty oglądać elfów, Empire Earth III będzie niezłą alternatywą dla SpellForce 2. Ekspansja przebiega tu na dwóch poziomach: strategicznym (mapa globu, gdzie podejmuje się decyzje w skali cywilizacji) oraz taktycznym (na tym poziomie stawia się budynki, produkuje jednostki, zbiera surowce i walczy). Wybraną cywilizacją pokierujesz od prymitywnej wspólnoty aż do etapu przyszłości. Gra toczy się w trybie ciągłym – raz zdobyta technologia jest dostępna do końca rozgrywki.



Jednostki trzech dostępnych frakcji różnią się parametrami i wyglądem.

Podsumowanie: Choć Empire Earth III przepadło w momencie premiery, w niższej cenie jest już propozycją, którą warto się zainteresować.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

Empire Earth III



Seria: TopSeller
Cena wydawcy: 39,99 zł
Najniższa cena: 31,90 zł (Gram, www.gram.pl)
W sprzedaży od: 21 sierpnia 2008
Producent: Mad Doc Software
Podobne do: seria Age of Empires
Inne platformy: brak
PEGI: 12+
www.empireearth3.com

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	20%	6,63
Wielu graczy	20%	7,0
Grafika	20%	7,0
Dźwięk	15%	6,5
Przystępność	5%	6,59
Wykonanie	10%	7,0
Ocena		**6,78**

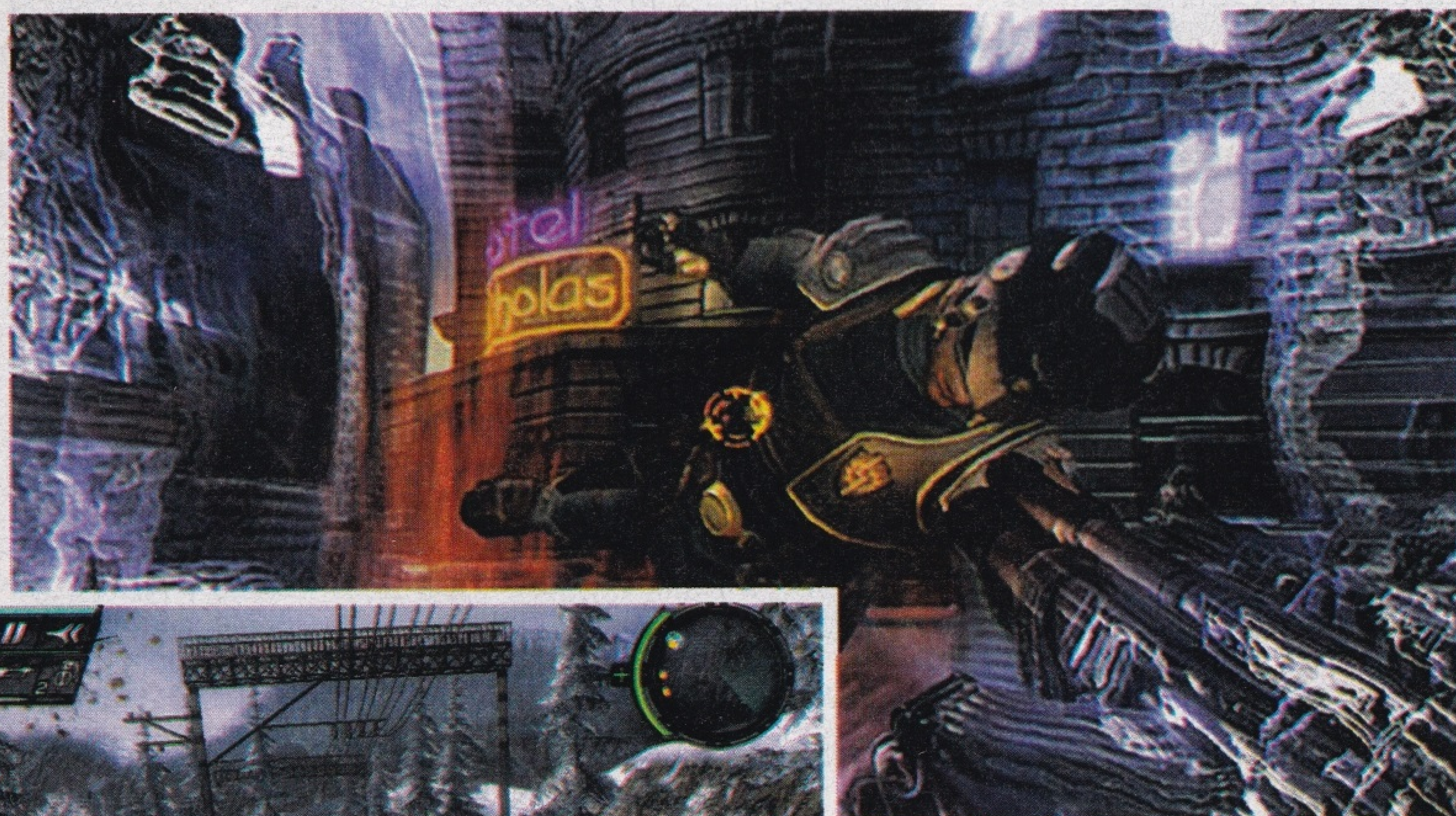
Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Akcja PC

TimeShift

W większości gier akcji czas działa na niekorzyść bohatera. Zawsze musi się śpieszyć, pędzić, lecieć gdzieś na złamanie karku, bo zaraz wybuchnie bomba albo wszechświat. Nie tutaj...



⮝ Władza nad czasem pozwala robić z przeciwnikami rzeczy nigdzie indziej niespotykane!

« W TimeShift, jak w większości nowych FPS-ów, poza normalnymi etapami są także sekwencje z użyciem pojazdów.

Gatunek FPS-ów, zapoczątkowany przez takie gry, jak Wolfenstein 3D i Doom, cały czas ma się dobrze. TimeShift, który nie tak dawno miał swoja premierę, jest tego świetnym przykładem. Produkcja stworzona przez Saber Interactive przeniesie cię w świat przyszłości, gdzie twoim zadaniem będzie powstrzymanie pewnego szaleńca, który opanował zdolność podróżowania w czasie. Jak nietrudno się domyślić, ów szaleniec podporządkował sobie historię i zmienił ją na swoją korzyść, tworząc potężną korporację, która ciemięży ludzkość.

Brzmi sztampowo, ale tylko do momentu pojawienia się głównego bohatera – i jego zbroi o niezwykłych zdolnościach. Za jej pomocą można spowalniać, zatrzymywać, a nawet cofać czas w grze. Do dyspozycji oddano kampanię z 24 zróżnicowanymi etapami. Arsenał jest dość obszerny. Są tu: kusze, shotguny, karabiny, wyrzutnie rakiet itp. – każda broń ma alternatywny tryb strzału. Gra posiada też rozbudowany multiplayer, w którym może uczestniczyć do szesnastu osób w kilku trybach, takich jak deathmatch, capture the flag czy king of time. Dodatkowo, opcje pozwalają spersonalizować czterdzieści zasad dotyczących zabawy (np. zmiana grawitacji), co pozwala uczynić każdą sesję multi bardziej pasjonującą.

Podsumowanie: TimeShift to dobra propozycja dla miłośników szybkiej akcji i efektownych scen, jak z hollywodzkich filmów science fiction. Zabawa z manipulacją czasem dała mi dużo frajdy. Ten element zdecydowanie odróżnia grę od konkurentów. Niestety spore wymagania sprzętowe sprawiają, że jest to (wciąż) produkcja dla graczy posiadających mocniejsze komputery.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

TimeShift

Seria: TopSeller
Cena wydawcy: 39,99 zł
Najniższa cena: 31,90 zł
(Gram, www.gram.pl)
W sprzedaży od: 21 sierpnia 2008
Producent: Saber Interactive
Podobne do: Doom 3, F.E.A.R.
www.timeshiftgame.com



Inne platformy: brak
PEGI: 18+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	8,63
Wielu graczy	10%	8,13
Grafika	20%	9,0
Dźwięk	10%	8,0
Przystępność	20%	8,63
Wykonanie	10%	8,0
Ocena		**8,53**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Alternatywa – inne gry FPS w reedycjach

Tytuł	Średnia ocena*	Cena	Seria
Far Cry	89%	24,90 zł	Kolekcja Klasyki
F.E.A.R.: Perseus Mandate	62%	39,90 zł	TopSeller
Ghost Recon: Advanced Warfighter	80%	49,90 zł	Super$eller
Painkiller: Overdose	65%	39,90 zł	TopSeller
Prey	83%	49,90 zł	Super$eller

* Na podstawie serwisu www.metacritic.com (w przypadku kolekcji podajemy ocenę najwyższą)

Liczby na wesoło

Nauka przez zabawę przynosi najlepsze efekty. Oto trzy tytuły, które powstały właśnie z myślą o edukacji milusińskich.

Czerwony Kapturek to głównie matematyka, Moja egzotyczna farma pozwala poznać podstawy handlu i najprostsze mechanizmy ekonomii. W Racing Horse Tycoon zaś – poza wciągającą rywalizacją sportową – ponownie pojawia się wątek ekonomiczny. Każda z tych gier to rozwijająca rozrywka!

Edukacyjna PC

Zabawne liczenie

Klasyczna bajka z dopracowanym wątkiem edukacyjno-matematycznym.



Grafika jest bardzo kolorowa i wesoła, a postać Czerwonego Kapturka – dopracowana i ładna. »

Dziewczynka wyrusza do domku babci z koszykiem pełnym smakołyków. Oczywiście na jej drodze staje podstępny i zły wilk, który zrobi wszystko, aby dziewczynka nie dotarła do celu. Czerwony Kapturek uczy dzieci dodawania i odejmowania, znajomości kształtów i podstaw geometrii, a także ułamków, logicznego myślenia, miar i wag. Gra została tak zaprojektowana, aby najmłodsi próbowali samodzielnie wyciągać wnioski, szacować i oceniać. Zadania są proste. Na przykład: Kapturek trafia po drodze na wywrócony koszyk z owocami. Gracz musi włożyć je z powrotem – odpowiednią liczbę do każdej z przegródek. To, ile ich w danym miejscu brakuje, wynika logicznie z liczby smakołyków w sąsiednich komorach. Można więc dojść do właściwego wyniku drogą dedukcji. Każde zadanie składa się z kilku etapów, a do tego da się wybrać jeden z trzech poziomów trudności.

Podsumowanie: Gra z Nicolas Games to udana próba połączenia przyjemnego z pożytecznym. Nauka poprzez zabawę to najlepsza droga do uzyskania szybkich postępów. Z Czerwonym Kapturkiem są one gwarantowane.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka gry PC



Czerwony Kapturek: Historia matematyczna
Wydawca: Nicolas Games
Cena wydawcy: 29,99 zł
Najniższa cena: 24,29 zł (Otido, otido.pl)
W sprzedaży od: 15 lipca 2008
Producent: Waterfall Interactive
Podobne do: Królik Bystrzak
www.nicolasgames.pl
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	7,75
Wielu graczy	0	–
Grafika	20%	7,75
Dźwięk	10%	3,75
Przystępność	20%	8,5
Wykonanie	10%	8,63
Ocena		**7,59**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Symulacja PC

Zostań dżokejem!

Wytrenowanie konia do gonitw wymaga sporo pracy i pieniędzy. Dzięki Racing Horse Tycoon można spróbować podołać temu zadaniu.



Modele postaci i animacje są dość przeciętne, ale sama struktura gry jest interesująca.

Racing Horse Tycoon zalicza się do wielkiej rodziny symulacji z wątkiem ekonomicznym. Tym razem jednak zasady i mechanizmy zostały maksymalnie uproszczone, dzięki czemu nawet stosunkowo młodzi gracze będą mogli zasiąść do zabawy bez obawy, że rozgrywka ich przerośnie.

Po uruchomieniu gry mamy do dyspozycji pewną z góry określoną kwotę. Można ją przeznaczyć na zakup konia, który ma stać się championem. Każde zwierzę opisane jest kilkoma parametrami (m.in. szybkość startu, kondycja, wola walki, odporność na stres), które mogą się zmienić dzięki ćwiczeniom. Początkowo gracza nie stać na zakup dobrego zwierzęcia, ale nawet przeciętny ogier może po jakimś czasie znacznie poprawić swoje osiągi. Do wyboru jest kilka rodzajów treningu, nie można również zapominać o odpoczynku czy właściwej diecie (lepsza karma jest droższa, ale warto w nią inwestować). Ikony pojawiające się nad zwierzęciem symbolizują jego samopoczucie. Poza zadbaniem o trening i odpoczynek gracz będzie niekiedy zmuszony udać się z koniem do weterynarza.

Wszystkie te przygotowania są wstępem do tego, co w grze jest najważniejsze – dnia wyścigów. Biorąc udział w zawodach, można zarobić pieniądze i zwiększyć renomę zwycięskiego teamu (koń zyskuje wtedy na wartości). Wszystkie działania przeprowadza się dość intuicyjnie, wystarczy parę kliknięć myszą.

Podsumowanie: Słaba oprawa to największy minus gry. Mimo to dla nieco starszych dzieci (powyżej 5 lat) gra może być ciekawa.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka gry PC



Racing Horse Tycoon
Wydawca: IQ Publishing
Cena wydawcy: 19,90 zł
Najniższa cena: 15,00 zł (Exerion, exerion.pl)
W sprzedaży od: 1 lipca 2008
Producent: IncaGold
Podobne do: Horse Racing Manager
www.iqp.pl
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	4,38
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	3,5
Dźwięk	10%	2,75
Przystępność	20%	8,13
Wykonanie	10%	8,63
Ocena		**5,21**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Edukacyjna PC

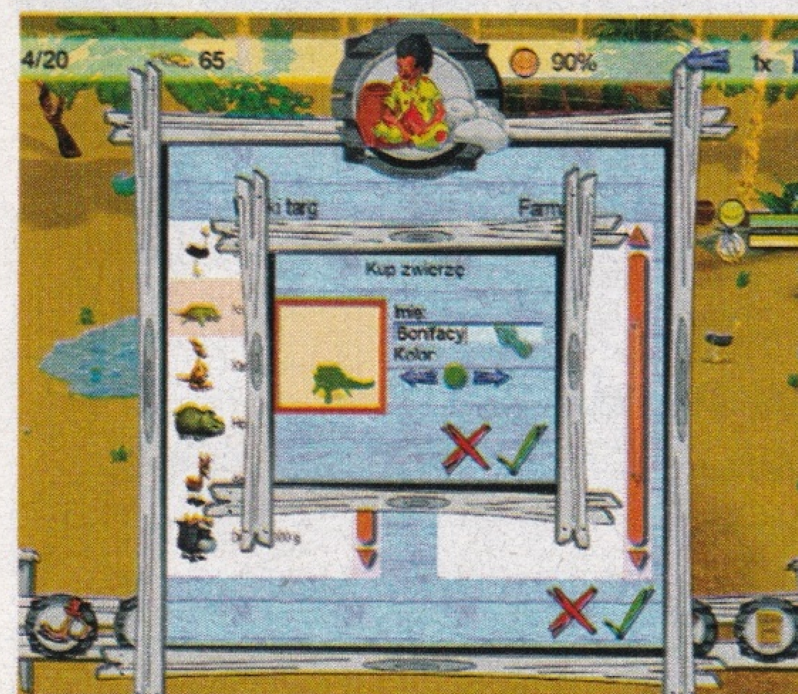
Zagroda z dzikimi krokodylami

Zbuduj własną farmę, na której zamieszkają egzotyczne zwierzęta. Czy uda się opanować płochliwe strusie i krwiożercze krokodyle? Oto lekcja ekonomii: znaczenia pieniądza i mechanizmów handlu.

Dobry wujek zostawił bohaterowi w spadku jednego strusia i trochę pieniędzy. Tak rozpoczyna się zabawa, w której głównym zadaniem jest pomnożenie majątku i rozbudowanie podupadającej farmy. Aby tego dokonać, trzeba zająć się hodowlą i handlem. Początkowo gracz może zakupić jedynie dodatkowego strusia lub dwa. Ptaki należy karmić oraz regularnie czyścić. Wydatki są nieuniknione, ale szybko się zwrócą, bowiem każdy struś odwdzięczy się za opiekę dużym jajem. Jajka da się sprzedać, a za uzyskaną gotówkę kupić kolejne zwierzęta. Może to być kangur, antylopa, bawół, krokodyl itd. Część z nich hoduje się tylko po to, żeby zbyć je z zyskiem, gdy już będą większe (krokodyl czy kangur), inne ze względu na mleko (bawół) lub jaja (struś).

Podsumowanie: Egzotyczna farma jest grą bardzo prostą. Szkoda, że nie ma tu większej liczby lokacji. Brakuje też utrudnień w rodzaju zdarzeń losowych.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl



Niektóre zwierzaki wymagają udogodnień, np. stawu czy koryta.

Metryczka gry PC



Moja egzotyczna farma
Wydawca: IQ Publishing
Cena wydawcy: 19,90 zł
Najniższa cena: 16,90 zł (Exerion, exerion.pl)
W sprzedaży od: 15 sierpnia 2008
Producent: BIP Media
Podobne do: Moja farma
www.iqp.pl
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	4,06
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	5,5
Dźwięk	10%	3,0
Przystępność	20%	7,44
Wykonanie	10%	8,13
Ocena		**5,33**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

JUUP.pl
Więcej gadżetów na wap.juup.pl

ZWONKI włatcy móch SMS na 7441

Aby odsłuchać dzwonek zadzwoń na *71305

... Puszczaj mnie Ty perwercie!	FZG24400
A koleżanka nie ma wacka...	FZG17146
Alleluja	FZG17119
Ave Satan	FZG17115
Błogosławieni ci, co lubią móchy	FZG21184
Ciuch ciuch uuuuu Czesiu!...	FZG24392
Czesio mówi dzień dobry	FZG21178
Lekcja polskiego	FZG17133
Na osrano plusz Czesiuuuuu?!	FZG24401
Na żywego pluszaka nie ma ch... we wsi!	FZG24407
No to się pie...	FZG24404
Panie żulu, co Pan do ch... wacława...	FZG21183
Pluszowy murzyn odwalił robote...	FZG24408
Uszaty Ty się w ogóle k... nie odzywaj...	FZG24409
Zesrałem się proszę Pani	FZG17117

VIDEŁO SMS na 7641
FZG17078 Autobus i sowenira
FZG17068 Andżelika nie ma wacka
FZG17100 Miś przeklinak
FZG17084 Wykopki

GRA JAVA SMS na 7940
NEW ATAK MUTANTUF
FZG24256

TAPETY SMS na 7441
FZG16958 FZG22773 FZG16939
FZG16937 FZG16938 FZG18571

Dzwonki SMS na 7441

		POLI	MP3*
TOP 10	Kate Rayan – Ella Elle l'a	FZG24894	FZG24893
	Feel – Jak Anioł	FZG23818	FZG24207
	Stachurski – Jedwab	FZG22945	FZG22940
	E.Flinta&Ł.Zagrobelny – Nie Kłam, że Kochasz	FZG23313	FZG23382
	Jozin z Bazin – Józek z Bagien	FZG22516	FZG22517
	Darek Jankowski – Zabiorę Cię	FZG25054	FZG24633
	Fragma – Tocas Miracle	FZG24213	FZG23898
	Verba – Pokaż Mi	FZG24378	FZG24382
	Będę brał Cie w Aucie	FZG25004	------------
	Basshunter – Please Don't Go	FZG24623	------------
SUPER HITY	Alex C. – Du Hast Den Schoensten...	FZG22329	FZG22279
	Alex C. Feat. Y-ass – Doktorspiele	FZG23809	FZG23828
	Basshunter – Now You're Gone	FZG22490	------------
	Bum – Kanikuły	FZG22360	FZG20740
	Cliver – Zaufaj mi (Kanikuły)	FZG21276	FZG20537
	Code Red – 18	FZG23026	FZG23078
	Code Red – Kanikuły 2007	FZG21277	FZG20017
	Crazy Loop – Crazy Loop	FZG21920	FZG21821
	Danny – If Only You	FZG22334	------------
	Danny – Tokyo	FZG24232	------------
	Dj Remo – You Can Dance	FZG22759	FZG22675
	Doda – Nie daj się!	FZG24241	FZG24944
	Enrique Iglesias – Can You Hear Me	FZG25055	FZG24800
	Feel - Jest Już Ciemno	FZG23817	FZG25406
	Feel - Pokaż Na Co Cię Stać	FZG21240	FZG21241
	Feel – Pokonaj Siebie	FZG25231	FZG25230
	Kat DeLuna – Run The Show	FZG25000	FZG24999
	Kombii – Myślę o Tobie	FZG21332	FZG20303
	Nelly Furtado – Say It Right	FZG15340	FZG20571
	One Republic – Stop And Stare	FZG22789	FZG22791
	Piotr Rubik – Psalm Kochania	FZG8002	FZG12421
	RH+ - Po Prostu Miłość	FZG23084	FZG23080
	Rihanna – Don't Stop The Music	FZG21921	FZG21822
	Rihanna – Take a Bow	FZG24625	------------
	Rio – Shine On	FZG25298	FZG25395
	Shaun Baker – V. I. P.	FZG21969	FZG20436
	Szymon Wydra – Jak Ja Jej To Powiem	FZG21360	FZG21236
	Timbaland feat. One Republic – Apologize	FZG21971	FZG20317
	Timbaland&Hilson&Scherzinger – Scream	FZG22751	FZG22719

!!! DO KAŻDEGO TRUETONA SUPER TAPETA

PROMOCJA! 2 złote
Dzwonki sms na 7240

HYMNY	FC Barcelona – Cant Del Barca	FZG7567
	FC Juventus – Inno Juve Juve	FZG7568
	FC Liverpool – You'll Never Walk Alone	FZG7569
	FC Manchester – Glory Glory	FZG7570
	Hymn Piłkarski – Do Boju...!	FZG7583
	Hymn Piłkarski – Ole Ole	FZG7586
	H. Piłkarski – Polska Biało-Czerwoni!	FZG22639
	Hymn Piłkarski – Polskaaa Gola!	FZG8923
	Hymn Polski	FZG7579
	Hymn Rosji	FZG7580
	Hymn Unii Europejskiej	FZG7581
	Hymn Włoch	FZG9127
	UEFA Champions League	FZG7535
MUZYKA FILMOWA	Blues Brothers	FZG8296
	Dziennik Telewizyjny	FZG9063
	Gliniarz z Beverly Hills	FZG9044
	Gwiezdne Wojny	FZG8891
	Janosik	FZG15957
	Kill Bill	FZG8073
	Kryminalni	FZG15958
	Madagaskar – Wyginam Ciało Śmiało	FZG12005
	Mission Impossible	FZG9045
	Mortal Kombat	FZG9046
	Ojciec Chrzestny	FZG15936
	Pulp Fiction	FZG9047
	Rocky	FZG9048
	Shrek	FZG9540
	Skazany Na Śmierć – Anthem	FZG12934
	Skazany Na Śmierć – Survivor	FZG20968
	Top Gun	FZG8300
	Twin Peaks	FZG8307

PROMOCJA! 2 złote
ANIMACJE SMS na 7240

FZG15736 FZG21044 FZG10414 FZG10342 FZG15714 FZG12836 FZG24200 FZG10197 FZG14201 FZG21538 FZG21043 FZG10420

MAPA W KOMÓRCE sms na 7940
Polska FZG11347
Warszawa FZG11348
Mapa fotoradarów FZG18365

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE sms na 7940 o treści FZG18398

TAPETY SMS na 7441

GRY SMS na 7940

Wiedźmin FZG22921 · Call of Duty 4 Modern Warfare FZG24627 · UEFA EURO 2008 FZG24029 · FZG24642 · PES 2008 Pro Evolution Soccer · Milionerzy FZG24486 · Kung Fu Panda FZG24512 · Need for Speed ProStreet FZG20961 · Colin McRae DiRT FZG24629 · Gothic 3 FZG22935

2 GRY W CENIE JEDNEJ!
Fight Night · Burnout FZG22969 · FIFA 07 FZG20958 · The Sims Bowling, The Sims 2 FZG21705

Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1977 TM. All other trademarks are the property of their respective owners. Software © 2007 Electronic Arts Inc.

Sony Ericsson sms na 7441 MOTYWY

FZG24187 FZG25063 FZG24087 FZG25059 FZG24977 FZG24184 FZG25386 FZG25062 FZG25387 FZG25390

ODGŁOSY SMS na 7441

... Dzwoni Mi, Dzwoni Mi... Komórka!	FZG24167
... Odbiezz Ze Tom Komórelke...	FZG24141
Ach... Dzwoni Gorąca Sztuka!!!	FZG24154
Alarm	FZG24140
Ale wiocha telefon dzwoni	FZG8995
CCC..! CW CWK CWKS	FZG24148
Cholerka, odbierz ten telefon wykształciuch	FZG24166
	FZG24136
Czeski Komentator!	FZG21753
Drynda Pinda... Pinda Drynda!!!	FZG21735
Dzwoni Twoja Dziewczyna...Zakładaj Gacie!	FZG17690
Hiszpan Dzowni (tekst po hiszpańsku)	FZG24158
Kierowniku... Szybko, Szybko...	FZG24162
Kochanie pora wstawać...mój mąż wraca	FZG21734
Komentator "...dwaa dwaaa 2:1!"	FZG21716
Litwo, Ojczyzno moja...	FZG24160
Memory 5 Siara... i wszystko jasne	FZG17782
Mrauuuuczące Kotki	FZG24156
Nie Wstydz Się... Wyjmij Mnie!...	FZG24165
Odbieraj... Kurde No Odbieraj, Ja...	FZG21720
Odbierz mnie , bo zwymiotuje	FZG17795
Odbierz mnie hyhyhy, odbierz	FZG17706
Ojcze Dyrektorze, Telefon do szefa...	FZG17692
Olee Ole Ole Ole Poszukaj Mnie!-Kibice	FZG9007
OleOleOlaOli Coś dzwoni Ci...	FZG24164
Osobista Sekretarka uuu...	FZG8915
Oszukali mnie...K... banda decydentów	FZG21738
Plociuch Dzwoni hahaha No...	FZG8918
Płaczące Niemowle	FZG24135
Prosimy o chwile Uwagi,Przystojny,...	FZG24143
Skandal!!!...Z Takim Głośnym Dzwonkiem!	FZG24167
Spieprzaj Dziadu!	FZG24141
Stary Telefon	FZG24154
Śmiech Dziecka	FZG24140
Śmiech Lucyfera	FZG8995
To ja Twój telefon, odbierz mnie	FZG24148
To Ja, Twój Przyjaciel Teeelefonnn	FZG24166
To Znowu Ja, Ten..., Ale Kochający!	FZG24136
Twoni Twój Prezydent...	FZG21753
Wariacki Śmiech	FZG21735
Włoski Komentator!	FZG17690
Zainwestuj w tik-taki, bo ci jedzie...	FZG24158
Zegar z Kukułką	FZG24162
Ziomek Komórka Ci Dzwoni...	FZG21734
Ziomuś,... Ruchy Ziomal!... Komóra...	FZG21716

Gry Java SMS na 7940

Indiana Jones FZG24279 · The Sims 2 FZG12802 · Harry Potter Szkoła Magii FZG22308 · Hancock FZG24643 · Worms 2008 FZG24280 · Orcs & Elves II FZG24243 · Need for Speed Carbon FZG14907 · Sega Rally FZG24630 · Club Mobile FZG25064 · Castlevania FZG24628 FZG22942 · Harry Potter Zakon Feniksa FZG18564 · Monopoly FZG23857 · Skate FZG20962 · Metal Slug FZG18356 · Kulki NEW FZG23569 · The Sims 2 Bezludna Wyspa FZG22956 · Medal of Honor Airborne FZG20960 FZG18002 · FIFA 08 FZG18561 · Tetris FZG14767 · FIFA Manager 08 · The Sims 2 FZG17965 · South Park FZG23976 · FZG17259 Zgider-Man 3 · Formula FZG18508 · Pac-Man FZG16238 · Garfield Fatalna randka FZG23975 · TMNT Wojownicze Żółwie Ninja · FZG24321 Europe Football Manager · FZG24322 Godzilla · FZG15273 Siłacze · Fast & Furious Tokyo FZG24775 · UEFA Champions League 2006-2007 FZG17958 · Asterix FZG22306 · Fight Night Round 3 FZG17957 · 3D Need for Drifting FZG14897 · Medal of Honor FZG14681 · Hołowczyc Rally 2008 FZG24774 · Silent Hill FZG24632 · Grid FZG25067 · LMA Manager 2008 FZG25048

MONOPOLY HERE & NOW Game code and certain audio visual materials © 2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

KONKURS

LOST PLANET Extreme Condition

Wyślij SMS o treści LOST3 na numer 7140 i odpowiadaj na pytania! Do wygrania 10 gier

Koszt wysłania sms-a na numer 7140: 1,22 zł z vat (1 zł netto).
Czas trwania konkursu: 04.08.2008 - 31.10.2008
Regulamin konkursu na: www.spotler.pl

Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla **TAPET**, **ODGŁOSÓW**, **DZWONKÓW POLI** i **DZWONKÓW MP3*** na numer **7441** (*Cena dzwonka MP3 obejmuje dzwonek TRUETONE w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto) i SUPER TAPETĘ w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto)), dla **VIDEO** na numer **7641**, dla **GIER JAVA**,**GIER JAVA GAMELOFT** i **APLIKACJI** na numer **7940**, dla **DZWONKÓW**, **ANIMACJI** w *PROMOCJI* na numer **7240**, **TAPET** w *PROMOCJI* na numer **7140**. **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FZG9155 i wyślij na **7441**. Dla dzwonków poli wpisz np. FZG5664 i wyślij na **7441**. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „." kropkę oraz numer znajomego **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FZG9155.507998998 i wyślij na **7441**, dla dzwonków poli wpisz np. FZG5664.507998998 i wyślij na **7441**. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. **UWAGA!** Sprawdź na www.spotler.pl lub przez wap na check.mobileclub.pl czy twój telefon obsługuje wybrany przez Ciebie obiekt!

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, PLAY. Połączenie z numerem ***71305** wynosi 1,22 zł/min brutto (1 zł netto); Koszt wysłania SMS pod numer **7140** wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto); numer **7240** wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); numer **7441** wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer **7641** wynosi 7,22 zł brutto (6 zł netto); numer **7940** wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulaminy. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: **help@spotler.pl** Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego obiektu wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres **help@spotler.pl**

Zawartość płyty DVD

Nasz krążek zawiera pełne wersje, dema, trailery, filmy, komiksy, łatki, przydatne programy użytkowe oraz najnowsze sterowniki, niezbędne dla każdego gracza.

W tym wydaniu przygotowaliśmy płytę DVD, której głównym punktem są trzy całkowicie spolszczone pełne wersje gier. Są to: głośny FPS polskiej produkcji Call of Juarez, gra akcji dla miłośników horrorów FearZone: Strefa 22 oraz zestaw logicznych łamigłówek dla każdego, o nazwie Crazy Machines: 101 nowych zagadek. Instrukcje do tych tytułów znajdują się na kolejnych stronach działu Na DVD.

Gwarancja jakości

1 Wszystkie programy na naszym DVD zostały sprawdzone co najmniej dwoma programami antywirusowymi, zaktualizowanymi w dniu wysyłki płyty do tłoczni (11.08.2008).

2 Nasza płyta powstaje we współpracy z czytelnikami. Jeśli masz sugestie co do tego, jakie gry, wersje demo, programy użytkowe i bonusy powinny się na niej znaleźć, napisz e-mail na adres: **dvd@click.pl**.

3 W przypadku problemów z działaniem płyty lub zawartych na niej aplikacji skorzystaj z porad widocznych poniżej.

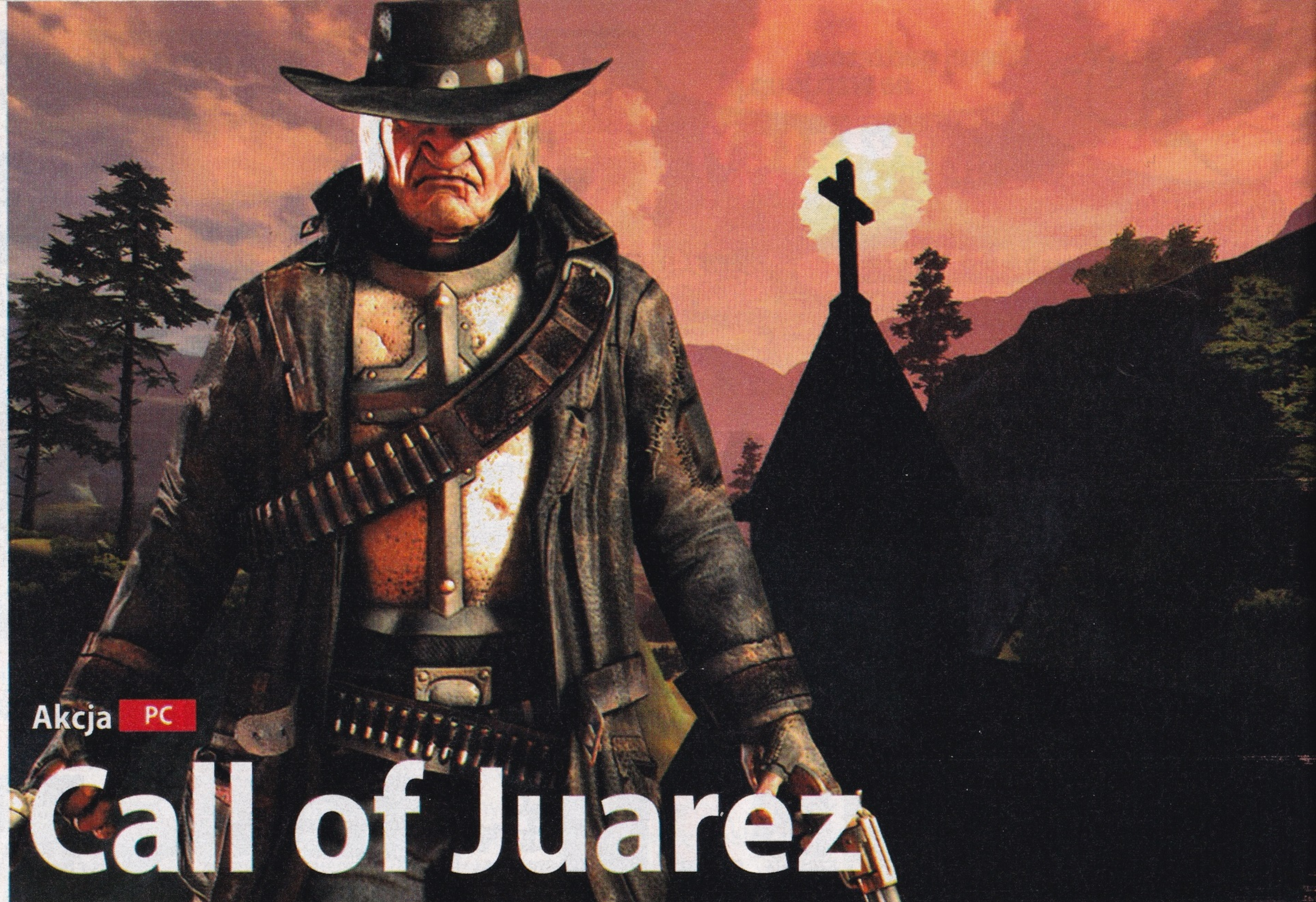
Reklamacje

1 Jeśli masz problemy z płytą i nie pomogły ci porady zawarte poniżej, pamiętaj, że możesz zgłosić się do nas z reklamacją.

2 Zanim to zrobisz, upewnij się, że błąd nie jest wynikiem konfiguracji twojego sprzętu. Aby to zrobić, powinieneś – o ile to możliwe – uruchomić płytę na innym komputerze.

3 Jeśli błąd się nie powtarza na innym komputerze, może to oznaczać, że masz nieaktualne sterowniki karty graficznej lub brakuje ci aplikacji pomocniczych (np. pakietu DirectX). Najnowsze wersje sterowników oraz wspomniane programy znajdziesz na naszym DVD w dziale ***Programy***.

4 Jeśli błąd powtarza się na kilku komputerach, a zainstalowanie sterowników i dodatkowych programów nie pomaga (lub jest niemożliwe), skontaktuj się z naszą redakcją. Wyślij e-mail na adres: **reklamacje@click.pl** (problem szczegółowo opisz, pamiętaj także o podaniu konfiguracji swojego komputera) albo zadzwoń pod numer telefonu: **0 71 343 61 05**, wewnętrzny **100** (pon.-pt. w godz. 9-15).



Akcja PC

Call of Juarez

Tematyka Dzikiego Zachodu rzadko gości na ekranach komputerów. W tym miesiącu w pełnej wersji zamieszczamy jeden – i to jaki! – wyjątek, stworzony w całości przez polskich programistów.

Polski FPS Call of Juarez daje ci niepowtarzalną okazję przeniesienia się na amerykański Dziki Zachód końca XIX wieku. Miejscowe legendy głoszą, że gdzieś w regionie Juarez ukryte są niewyobrażalne – i przy okazji obciążone klątwą – skarby Azteków. Na ich poszukiwanie przed dwoma laty wyruszył Billy, półkrwi Meksykanin, mieszkaniec miasteczka Hope. Zakończyły się one niepowodzeniem i teraz chłopak wraca w rodzinne strony, gdzie czeka na niego masa starych problemów. Drugą grywalną postacią jest miejscowy pastor Ray, który oprócz miłości do Najwyższego i Biblii pała też szczerym uczuciem do pełnych wrażeń przygód oraz pojedynków rewolwerowych. Historie obu bohaterów łączą się i przeplatają, z czasem Ray zaczyna ścigać Billy'ego – w kolejnych misjach kierujesz na przemian obu mężczyznami. Podczas gry Billym dominują etapy skradankowe, Ray lubi zaś dużo postrzelać; obaj też od czasu do czasu wsiadają na koń. Call of Juarez oprócz ciekawie opowiedzianej historii oferuje również piękną grafikę stworzoną na bazie nowej generacji silnika Chrome. Ta przygoda na Dzikim Zachodzie naprawdę warta jest... zachodu.

Sterowanie

Klawiszologia

Postacią sterujesz za pomocą podanych niżej klawiszy oraz myszki, której ruchy obracają kamerę i umożliwiają rozglądanie się wokoło. Aby zachować stan gry, możesz wejść do menu, wciskając Esc, lub skorzystać z klawisza szybkiego zapisu F5 (uwaga: liczba miejsc na szybkie zapisy jest ograniczona, z czasem nadpisują one starsze save'y). Nie da się zachować stanu gry podczas strzelanin, pościgów oraz etapów na czas.

Akcja	Klawisz
Do przodu	W
Do tyłu	S
W lewo	A
W prawo	D
Wychylenie się w lewo	Q
Wychylenie się w prawo	E
Bieg	Caps Lock
Chodzenie	Shift
Kucanie/skradanie się	Ctrl
Skok	Spacja
Kopnięcie	C
Precyzyjne celowanie	X
Tryb szybkiego strzelania	Z
Akcja/podnoszenie obiektów	F
Strzał bronią w lewej ręce	lewy przycisk myszy
Strzał bronią w prawej ręce	prawy przycisk myszy
Przeładowanie	R
Wybór broni	od 1 do 6
Wyrzucenie broni	←
Ręce (schowanie broni)	0
Pokaż cele misji	O
Pokaż notatki z misji	L
Szybki zapis	F5
Szybki odczyt	F8

Kody

Na skróty

Call of Juarez nie jest produkcją bardzo trudną. Niewykluczone jednak, że będziesz mieć problemy z ukończeniem któregoś zadania. Wtedy bardzo przydatne mogą okazać się podane obok kody. Jeśli chcesz z nich skorzystać, podczas gry wciśnij ~. W konsoli, która się pojawi, wstukaj odpowiednie komendy, zwracając uwagę na ich pisownię.

Komenda	Efekt w grze
Cheat.God(1t)	Włącz nieśmiertelność
Cheat.God(0)	Wyłącz nieśmiertelność
Cheat.MagicAmmo(1)	Włącz nielimitowaną amunicję bez przeładowywania broni
Cheat.MagicAmmo(0)	Wyłącz nielimitowaną amunicję bez przeładowywania broni
Cheat.Heal()	Maksymalny poziom zdrowia
Cheat.GiveAmmo()	Maksymalny poziom amunicji
Cheat.GiveRifle()	Dodatkowa broń
Cheat.GiveDynamite()	Dodatkowy dynamit

Ekran gry



Elementy Interfejsu

Interfejs w Call of Juarez ograniczono do minimum: widzisz jedynie najpotrzebniejsze informacje. Aby poznać szczegóły na temat misji oraz przejrzeć notatki, należy wcisnąć odpowiednie klawisze (O i L). Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się także krótkie komunikaty, a podczas cut-scenek – linie dialogowe.

1 Ilość amunicji w zapasie.
2 Lewa kabura na broń. Pistolet wyciągasz, wciskając 1.
3 Prawa kabura na broń. Pistolet wyciągasz, wciskając 2. Obok wizerunku broni widoczna jest liczba naboi w magazynku.
4 Pozostałe z posiadanych broni i przedmiotów (od 3 do 6).
5 Broń trzymana w prawej ręce.
6 Portret kierowanej postaci. Widzisz na nim, czy bohater stoi prosto, czy też kuca.
7 Poziom zdrowia postaci.
8 Celownik – czerwony, gdy namierzasz przeciwnika.
9 Kompas – czerwona kropka wskazuje kierunek do celu misji.

Rozgrywka

Jazda konna

W siódmym rozdziale – grając jako Billy – po raz pierwszy dosiądziesz konia. Zanim wyprowadzisz zwierzę ze stajni jednego z farmerów, konieczne będzie znalezienie siodła. Przeniesienie przedmiotu i siodłanie rumaka odbywa się tak jak podnoszenie wszystkich obiektów w grze (patrz: Fizyka obiektów). Aby wsiąść na gotowego do drogi konia, wciśnij klawisz F. Poruszać będziesz się za pomocą tych samych klawiszy, co podczas sterowania postacią. Nie zmienia się również funkcja [spacja] – jej wciśnięcie powoduje skok.

Porady

Fizyka obiektów

Podczas gry często musisz wykorzystywać fizykę obiektów. Podchodząc do skrzyni, krzesła, stołu lub spoglądając na stojące na nim kufle, zobaczysz, jak celownik zmienia się w ikonę ręki. Wciskając F, podnosisz przedmiot. Możliwe jest przenoszenie rzeczy w niemal każde miejsce. Z kilku skrzyń możesz stworzyć schodki, po których przejdziesz np. przez wyrwę w płocie. Podniesione obiekty odkładasz, klikając prawy przycisk myszy, możesz też nimi rzucać za pomocą lewego przycisku myszy. Nie przynosi to efektów w walce, wykorzystywane powinno być raczej do tego, by rzutem obrócić przedmiot.



Użycie bicza

Na początku gry do ekwipunku Billy'ego trafi bicz. Wykorzystasz go w walce z nieuzbrojonym przeciwnikiem na bliskim dystansie, ale nie tylko. Odpowiednio wycelowany może posłużyć jako linka wspinaczkowa lub pomóc w przeskoczeniu przepaści. Aby użyć bicza, należy wycelować go np. w widoczny na obrazku kawałek gałęzi nad przepaścią. Wciśnij prawy przycisk myszy, a strzelisz biczem tak, by zaczepił się o obiekt (klikając lewym przyciskiem, nie uzyskasz tego efektu). Kiedy już złapiesz się konara i zawiśniesz, za pomocą przycisków myszki możesz wspinać się lub opuszczać po linie. Aby się rozkołysać, wykorzystaj klawisze ruchu. Wciśnięcie [spacja] zwolni linę.



Instalacja gry

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	2,2 GHz
Miejsce na HDD	2,5 GB
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	128 MB (min. GeForce 6600 lub Radeon 9800)
Wersja DirectX	9.0c/10 (Vista)
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 2000/XP/Vista

Instalacja

1 Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy wyświetli się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje*** i kliknij ***Call of Juarez***, a następnie ***Instaluj***. Instalator powinien uruchomić się automatycznie.

2 Jeśli menu płyty lub instalacja nie uruchomią się automatycznie, wejdź do folderu ***Mój komputer***, kliknij PPM ikonę napędu DVD i wybierz ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, ***Call of Juarez***. Kliknij dwukrotnie ***Setup*** wewnątrz tego folderu.

3 Postępuj według poleceń instalatora. Zaakceptuj umowę licencyjną, a kolejne kroki zatwierdzaj, klikając ***Dalej***. Zdecyduj, czy program ma dokonać instalacji ekspresowej w lokalizacji domyślnej (***Program Files*** na partycji systemowej), czy chcesz sam wybrać ścieżkę docelową.

4 Pozwól instalatorowi na sprawdzenie, czy posiadasz aktualne wersje DirectX oraz dodatkowych bibliotek. Jeśli nie – zostaną one zainstalowane automatycznie.

5 Po instalacji zdecyduj, czy umieścić skrót do gry na ***Pulpicie***.

Uruchomienie

1 Gra nie wymaga obecności krążka DVD w napędzie. Aby ją uruchomić, wystarczy kliknąć jej ikonę na ***Pulpicie*** lub w menu ***Start***.

2 W menu głównym kliknij ***Nowa gra***, wybierz jeden z trzech poziomów trudności. Klikając przy ponownym uruchamianiu ***Wczytaj***, przejdziesz do ekranu wczytywania zapisanych stanów gry.

3 W menu znajdziesz ***Opcje***, kliknij je, aby przejść do ekranu konfiguracji sterowania, grafiki itp.

Wyjście z gry

1 Aby wyjść z gry, wciśnij Esc i wybierz ***Wyjście do menu głównego***. Tam kliknij ***Wyjście***.

Usuwanie gry

1 Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > Techland > Call of Juarez) i wybierz opcję ***Usuń Call of Juarez***. Zdecyduj, czy chcesz zachować zapisane stany gry.

2 Możesz też wejść do: Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybrać ***Call of Juarez*** i kliknąć ***Usuń***.

Akcja PC

FearZone: Strefa 22

Turcja staje się coraz częstszym miejscem wakacyjnych podróży Polaków. W Strefie 22 przekonasz się, co można odkryć w niektórych dzielnicach Stambułu.

FearZone jest trzecioosobowym survival horrorem, które-go twórcy inspirowali się takimi klasykami, jak Resident Evil czy Silent Hill. Wcielasz się w członków ruchu oporu zwalczającego potężną sektę. Tytułowa Strefa 22 zlokalizowana jest w biednych dzielnicach Stambułu. Grupa trzech osób – kontrolę nad nimi obejmujesz na kolejnych etapach – przemierza ponad sto poziomów w czterech rozbudowanych lokacjach, zwalczając czyhające tam zło. Sposób rozgrywki zależy od prowadzonej postaci. Ebru posługuje się rewolwerem, Demir wykorzystuje siedem rodzajów broni (w tym strzelbę, karabin MP5 i granaty), zaś Inzar wykańcza przeciwników potężnymi kombosami. Największymi zaletami tej produkcji są: ciekawa fabuła, wartka akcja oraz wszechobecny nastrój grozy.

Sterowanie

Demir i Ebru

Ruch do przodu	[↑]
Ruch do tyłu	[↓]
Ruch w lewo	[←]
Ruch w prawo	[→]
Unoszenie broni	**przytrzymaj** [S]
Strzał	**przytrzymaj** [S] + [D]
Przeładowanie broni	**przytrzymaj** [S] + [Enter]
Atak wręcz	**przytrzymaj** [S] + [Q]
Interakcja z obiektami	[D]
Menu ekwipunku	[M]
Mapa	[H]

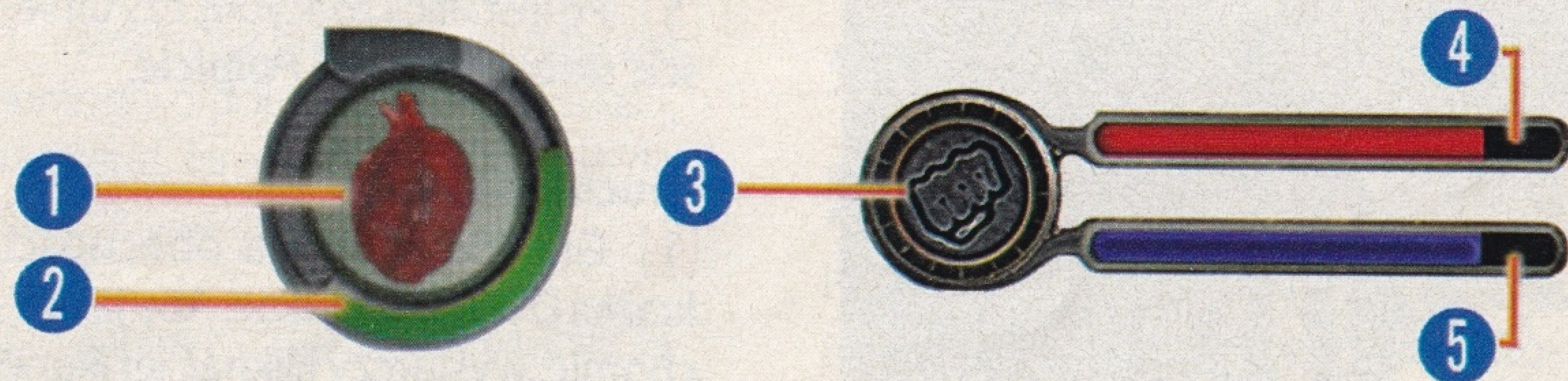
Aby oddać strzał, przeładować lub wykonać atak wręcz – przytrzymując [S], wciśnij dodatkowy klawisz akcji. Mając podniesiony pistolet, nie możesz otwierać drzwi i wchodzić do menu ekwipunku (tam zmienisz aktywną broń).

Inzar

Ruch do przodu	[↑]
Ruch do tyłu	[↓]
Ruch w lewo	[←]
Ruch w prawo	[→]
Bieg	**przytrzymaj** [↑] + [A]
Salto w tył	**przytrzymaj** [↓] + [A]
Obrót o 180 stopni	**przytrzymaj** [↓] + [S]
Blokowanie ciosów	**przytrzymaj** [↓] + [D]
Leczenie/otwieranie drzwi	[D]
Aktywacja zaklęcia	[Q]
Menu magii	[M]

Pamiętaj, że podczas atakowania, blokowania oraz leczenia nie możesz rzucać zaklęć. Klawiszem [Q] rzucasz zawsze aktywny czar. Jeśli chcesz zmienić go na inny, musisz zrobić to z poziomu menu magii.

Interfejs



1 Poziom zdrowia postaci. Kiedy spada, serce bije szybciej (Demir i Ebru).
2 Pasek zdrowia postaci (Demir i Ebru).
3 Ikona aktywnego zaklęcia (Inzar).
4 Pasek zdrowia postaci (Inzar).
5 Pasek energii wykorzystywanej przy rzucaniu czarów (Inzar).

Poradnik

Kombinacje ciosów

Grając Inzarem, możesz korzystać z dziewięciu śmiercionośnych ataków specjalnych. Aby któryś z nich wykonać, wystarczy wcisnąć odpowiednią kombinację klawiszy. Poniżej przedstawiamy, jak wyglądają one w akcji.



Cios z góry [S]+[S]+[S]
Pchnięcie z podskoku [S]+[S]+[D]
Cięcie z podskoku [S]+[A]+[D]
Pchnięcie [S]+[S]+[A]
Młynek [S]+[A]+[S]
Cięcie z góry [S]+[D]+[S]
Mocne pchnięcie [S]+[D]+[D]
Młynek z podskoku [S]+[A]+[A]
Cięcie w locie [S]+[D]+[A]

Instalacja

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	1,6 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Miejsce na HDD	2 GB
Karta graficzna	128 MB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 2000/XP/ Vista

Instalacja

1 Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy wyświetli się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje*** i kliknij ***FearZone: Strefa 22***, a następnie ***Instaluj***. Instalator powinien uruchomić się automatycznie.

2 Jeśli menu płyty lub instalacja nie uruchomią się automatycznie, wejdź do folderu ***Mój komputer***, kliknij PPM ikonę napędu DVD i wybierz ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, ***FearZone: Strefa 22***. Kliknij dwukrotnie ***Setup*** wewnątrz tego folderu.

3 Postępuj według poleceń instalatora. Zdecyduj, czy program ma dokonać instalacji ekspresowej w lokalizacji domyślnej (***Program Files*** na partycji systemowej), czy chcesz sam wybrać ścieżkę docelową. Zaakceptuj umowę licencyjną, a kolejne kroki zatwierdzaj, klikając ***Dalej***.

4 Po instalacji zdecyduj, czy chcesz zainstalować aktualną wersję DirectX oraz umieścić skrót do gry na ***Pulpicie***.

5 Zgódź się na instalację dodatkowych bibliotek.

Uruchomienie

1 Gra nie wymaga obecności krążka DVD w napędzie. Aby ją uruchomić, wystarczy kliknąć jej ikonę na ***Pulpicie*** lub w menu ***Start***.

2 W menu głównym kliknij ***Nowa gra***, wybierz jeden z dwóch poziomów trudności. Przy ponownym uruchamianiu wybierz ***Wczytaj grę*** – przejdziesz do ekranu z zapisanymi stanami gry.

3 Klikając w menu ***Opcje***, przejdziesz do ekranu konfiguracji sterowania, grafiki itp.

Wyjście z gry

1 Aby wyjść z gry, wciśnij [Esc], wybierz ***Główne menu***, a następnie – ***Wyjście***.

Usuwanie gry

1 Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > Merscom) i wybierz opcję ***Odinstaluj FearZone: Strefa 22***. Zdecyduj, czy chcesz zachować zapisane stany gry.

2 Możesz też wejść do: Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybrać ***FearZone: Strefa 22***, a następnie kliknąć ***Usuń***.

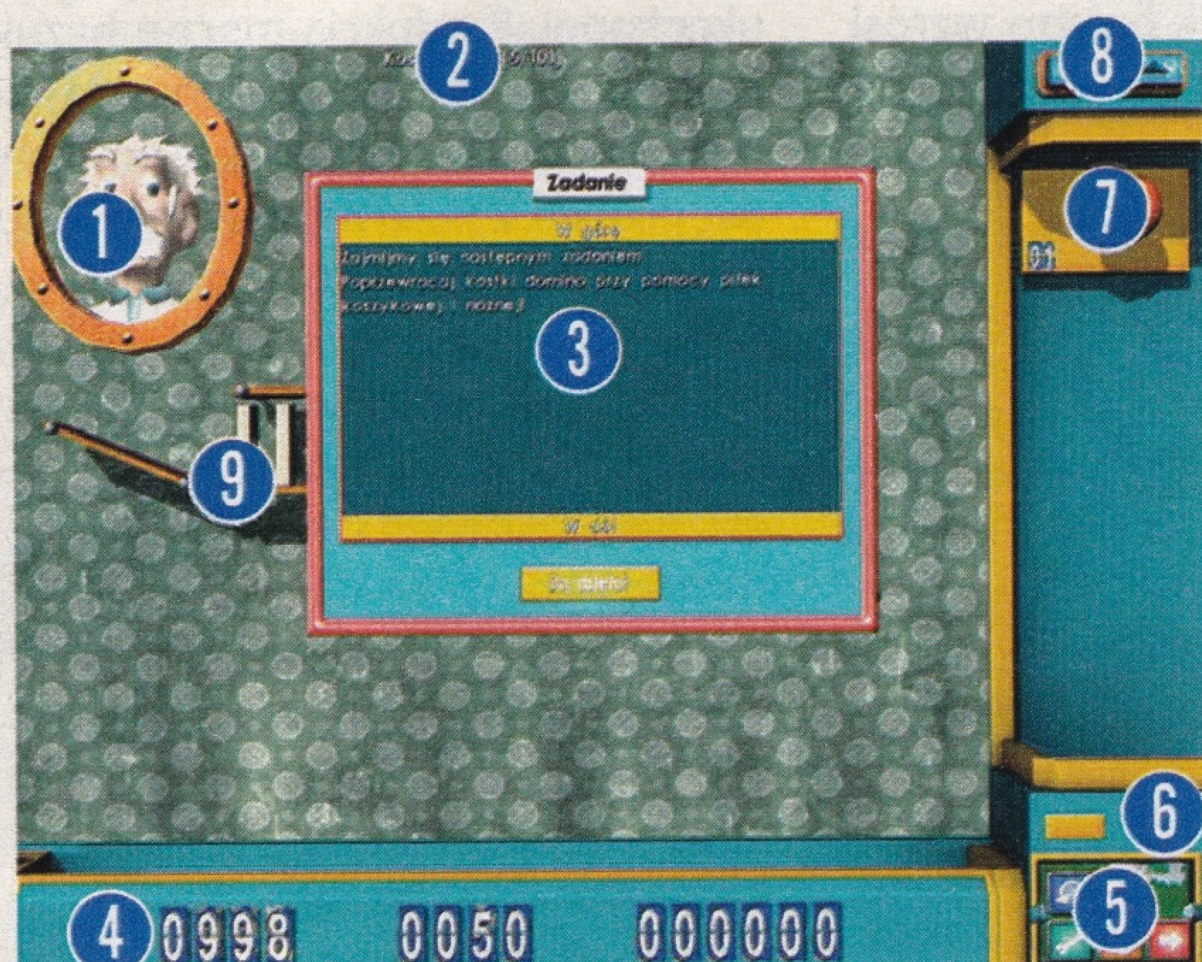
Logiczna PC

Crazy Machines: 101 nowych zagadek

Wybierz się z wizytą do laboratorium szalonego profesorka, gdzie przekonasz się, że fizyka to najbardziej... rozrywkowa z nauk.

Crazy Machines zawiera – jak wskazuje tytuł – 101 łamigłówek na pograniczu nauki i zabawy. To propozycja dla graczy, którzy chcą dobrze się bawić bez zabijania hord przeciwników. Podczas kolejnych zadań musisz pomóc ekscentrycznemu profesorowi dokończyć jego szalone eksperymenty, tak aby np. piłka wpadła do umieszczonego dwa piętra niżej kosza, przy okazji uruchamiając robota, który przepchnie filiżankę pod dzbanek, by... Kombinacji jest naprawdę wiele!

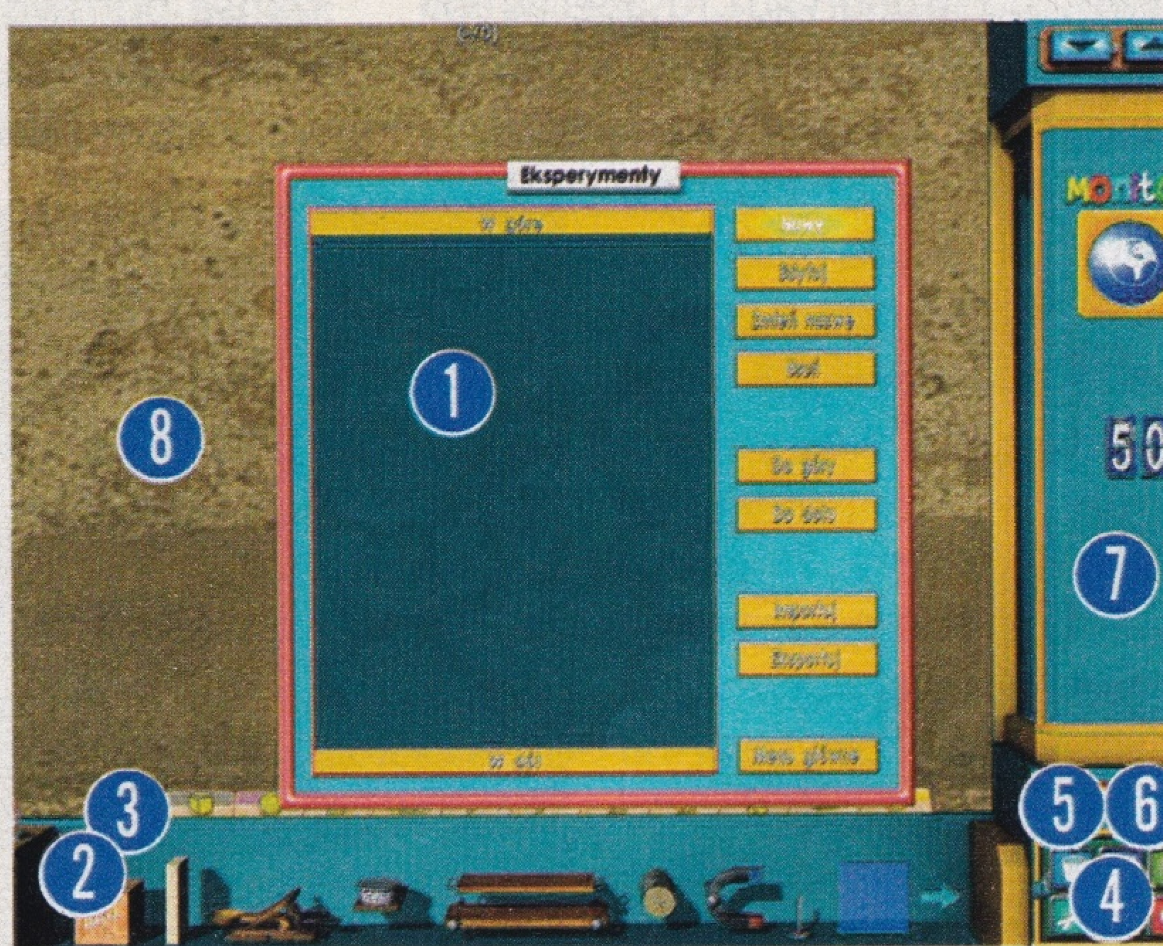
Interfejs



1. Podobizna profesorka.
2. Nazwa i numer zadania.
3. Opis zadania (dostępny później w Opcjach).
4. Czas i punktacja.
5. Opcje.
6. Rozpocznij eksperyment (po rozłożeniu przedmiotów).
7. Przedmioty możliwe do wykorzystania. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby jeden z nich podnieść.
8. Suwak menu przedmiotów.
9. Plansza ze stałymi elementami eksperymentu.

Wszystkie opcje gry widoczne są na ekranie dostępne za pomocą myszki. W Crazy Machines: 101 nowych zagadek nie musisz używać klawiatury, co sprawia, że obsługa rozgrywki jest bardzo prosta. Aby podnieść obiekt z menu przedmiotów, klikasz go lewym przyciskiem myszy. Po umieszczeniu go na planszy ponownie wciskasz lewy przycisk myszy, aby wywołać menu, w którym znajdują się opcje m.in. przesunięcia elementu w lewo, w prawo, odwrócenia itp.

Moje laboratorium



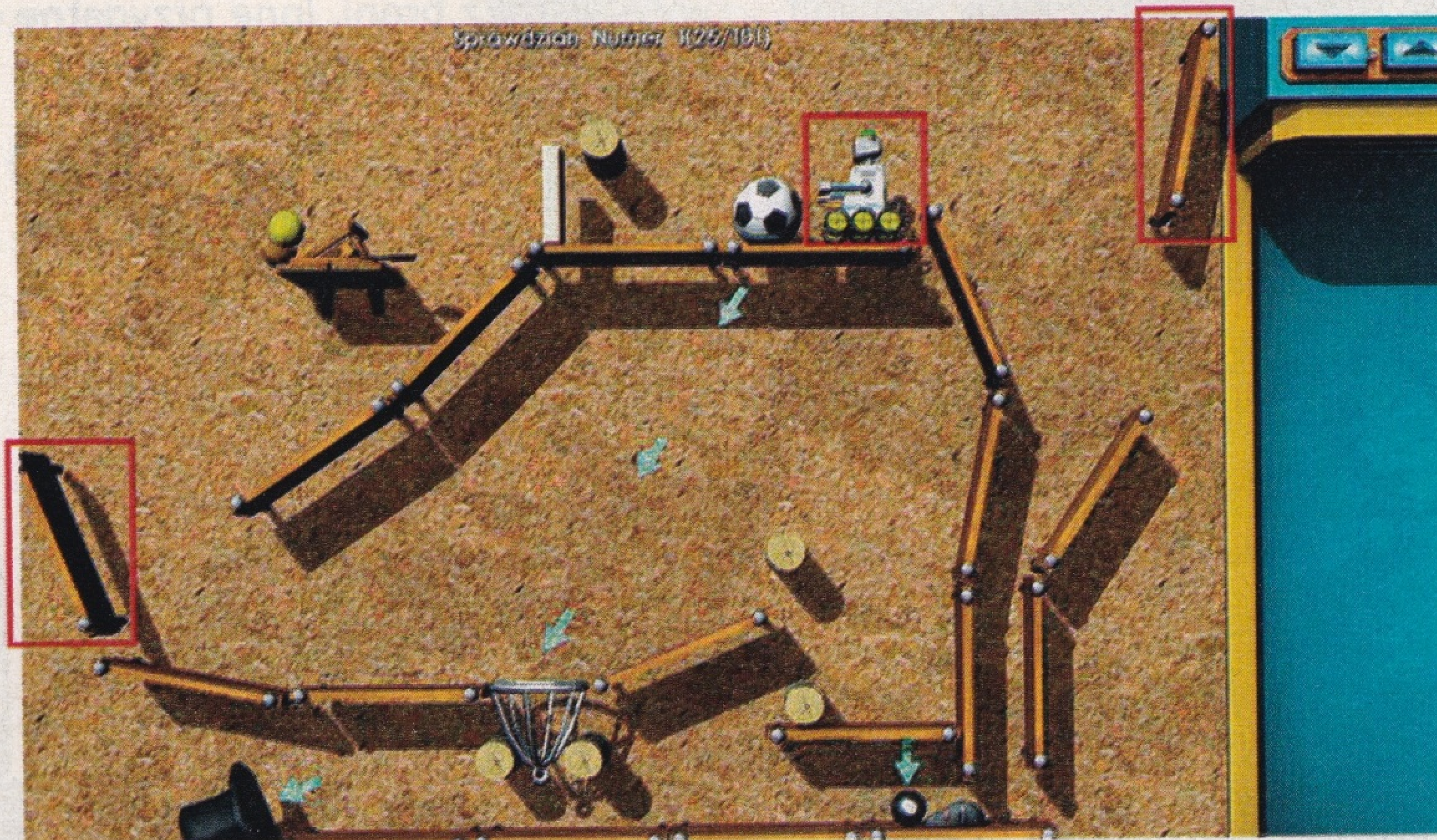
1. Tworzenie nowego eksperymentu, zapisywanie, wczytywanie – opcje wyświetlane po włączeniu kreatora.
2. Dostępne przedmioty.
3. Kategorie dostępnych przedmiotów.
4. Opcje.
5. Przełącznik do trybu testowego eksperymentu.
6. Rozpocznij eksperyment.
7. Liczba przedmiotów możliwych do umieszczenia na wyświetlanej na ekranie planszy.
8. Plansza, miejsce konstruowania eksperymentu.

Dzięki edytorowi możesz łatwo sam stworzyć własne eksperymenty. Masz możliwość m.in. ułożenia z doświadczeń własnych kampanii oraz eksportowania projektów. Umieszczanie przedmiotów na planszy odbywa się podobnie jak podczas zwykłej gry, choć możesz tu dowolnie modyfikować ich położenie. To od ciebie zależy, czy dany obiekt będzie nieruchomy, czy umożliwisz graczowi przemieszczanie go. W opcjach ustalisz cel eksperymentu, np. przeprowadzenie piłki z jednego końca planszy na drugi.

Poradnik

Sprawdzian umiejętności

Pierwsze 24 zagadki stanowią wprowadzenie, podczas którego zapoznajesz się z elementami wykorzystywanymi w rozgrywce, takimi jak deski, piłki, katapulty, pochylnie czy magnesy. Wyzwanie numer 25 to sprawdzian nabytych umiejętności, jego zaliczenie otwiera drogę do kolejnych plansz. Twoim zadaniem jest umieścić piłkę w koszu oraz spowodować, by mysz na najniższej półce wprowadziła czarną bilę do kapelusza. Ustaw robota obok piłki, skieruj go w lewo. Jedną z desek umieść po lewej stronie tak, aby spadająca piłka nie wypadła z planszy. Drugą z desek musisz ułożyć po prawej stronie, żeby stoczyła się po niej żółta piłeczka wystrzelona z katapulty. Opadając, dotknie ogona myszy, która przepchnie bilę do celu. Odpowiednie ułożenie elementów zaznaczono na obrazku. Zwróć uwagę zwłaszcza na kąty ułożenia desek – są one niezwykle ważne, aby piłkę skierować we właściwą stronę.



Instalacja

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	1 GHz
Pamięć RAM	256 MB
Miejsce na HDD	100 MB
Karta graficzna	64 MB (GeForce 3 lub porównywalna)
Wersja DirectX	8.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 98/ Me/2000/XP

Instalacja

1. Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy wyświetli się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje*** i kliknij ***Crazy Machines: 101 nowych zagadek***, a następnie ***Instaluj***. Instalator powinien uruchomić się automatycznie.
2. Jeśli menu płyty lub instalacja nie uruchomią się automatycznie, wejdź do folderu ***Mój komputer***, kliknij PPM ikonę napędu DVD i wybierz ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, ***Crazy Machines: 101 nowych zagadek***. Kliknij dwukrotnie ***Setup*** wewnątrz tego folderu.
3. Postępuj według poleceń instalatora. Zdecyduj, czy program ma dokonać instalacji ekspresowej w lokalizacji domyślnej (***Program Files*** na partycji systemowej), czy chcesz sam wybrać ścieżkę docelową. Zaakceptuj umowę licencyjną, a kolejne kroki zatwierdzaj, klikając ***Dalej***.
4. Pozwól instalatorowi na sprawdzenie, czy posiadasz aktualne wersje DirectX oraz dodatkowych bibliotek. Jeśli nie – zostaną one zainstalowane automatycznie.
5. Po instalacji zdecyduj, czy umieścić skrót do gry na ***Pulpicie***.

Uruchomienie

1. Gra nie wymaga obecności krążka DVD w napędzie. Aby ją uruchomić, wystarczy kliknąć jej ikonę na ***Pulpicie*** lub w menu ***Start***.
2. W menu głównym kliknij ***Nowa gra***, wybierz jeden z trzech poziomów trudności. Klikając przy ponownym uruchamianiu ***Rozpocznij eksperyment***, przejdziesz od razu do kolejnej, jeszcze nierozwiązywanej zagadki.
3. W menu znajdziesz opcje konfiguracji sterowania, grafiki itp.

Wyjście z gry

1. Aby wyjść z gry, kliknij czerwoną strzałkę w prawym dolnym rogu, a w menu wybierz ***Koniec gry***.

Usuwanie gry

1. Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > City Interactive > Crazy Machines...) i wybierz opcję ***Odinstaluj Crazy Machines...*** Zdecyduj, czy chcesz zachować zapisane stany gry.
2. Możesz też wejść do: Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybrać ***Crazy Machines...*** i kliknąć ***Usuń***.

Na płycie także

Prezentacja gry FIFA 09



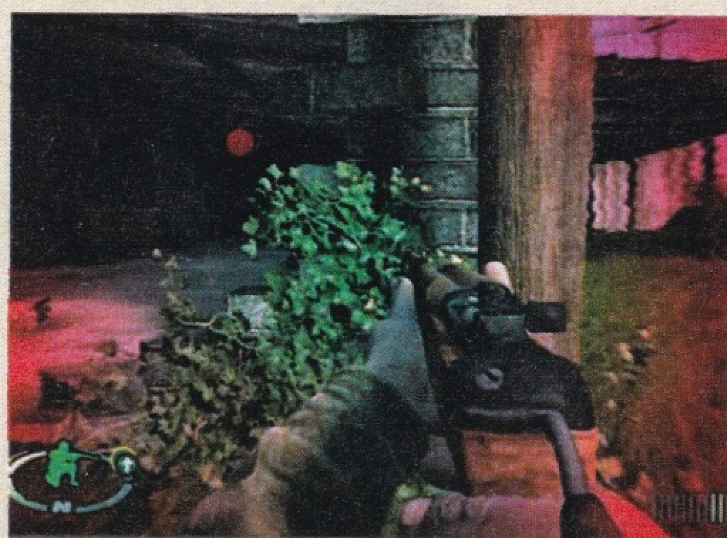
Relacja wideo z pokazu pecetowej gry FIFA 09, który odbył się 11 lipca w Muzeum Legii Warszawa. Częścią materiału jest wywiad z producentem Paulem Hossackiem, który opowiada o nowościach wprowadzonych w tegorocznej edycji cyklu. Test jej wersji beta przeczytasz na stronie 32.

Jens Hilgers – wywiad



Jens Hilgers to „twarz" Electronic Sports League, jednej z najbardziej liczących się na świecie organizacji zajmujących się przeprowadzaniem rozgrywek cyberatletów. Wielu uważa go za „Michela Platiniego e-sportu". Nam opowiada o rywalizacji profesjonalnych graczy.

BiA: Hell's Highway



Przygotowany przez naszą redakcję zapis rozgrywki (tzw. gameplay) z gry Brothers in Arms: Hell's Highway. Można w nim zobaczyć, jak w rzeczywistości wygląda ta produkcja, a także dokładniej przyjrzeć się jej elementom opisywanym w recenzji.

Tomb Raider: Underworld

Trailer najnowszej części gry z serii Tomb Raider, który zaszokuje wszystkich fanów Lary Croft. W filmie tym piękna pani archeolog wysadza w powietrze swoją posiadłość. Dlaczego? Warto zobaczyć...

Komiksy Call of Juarez

Twórca gry Call of Juarez, polski Techland, przygotował na okoliczność jej premiery dwa krótkie komiksy przedstawiające historię bohaterów: Raya i Billa. Oba można znaleźć na naszej płycie w dziale ***Bonus***.

Strategiczna PC

Stronghold Crusader Extreme

Stań na czele krzyżowców w wojnie z niewiernymi w nowej wersji klasycznej strategii.

Stronghold Crusader Extreme jest udoskonaloną wersją strategii czasu rzeczywistego Stronghold Crusader (w Polsce wydanej pod tytułem Twierdza: Krzyżowiec). Rzadko się zdarza, żeby twórcy pod wpływem fanów poprawiali grę po takim czasie. A jednak nowa edycja przeznaczona jest dla prawdziwych wyjadaczy – nie bez powodu umieszczono w tytule słowo Extreme. Produkcja wykorzystuje ten sam silnik graficzny co pierwowzór, ale dzięki poprawkom teraz na ekranie można oglądać do 10 000 (!!!) wojowników naraz. Zaimplementowano nowe opcje taktyczne, mapy, jednostki oraz zadbano o kompatybilność z systemem Windows Vista. Trzy misje dostępne w demie dadzą ci szansę porównać, jak bardzo wzrósł poziom trudności. Coś w sam raz dla weteranów strategii.



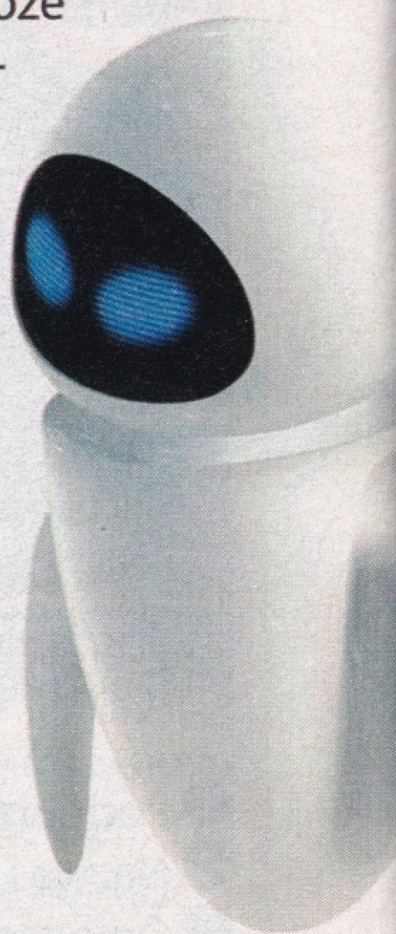
Tysiące wojowników powodują, że bitwy wyglądają naprawdę epicko.

Akcja PC

WALL-E

Pomóż dzielnemu robotowi odnaleźć ukochaną!

WALL-E to lekka i przyjemna gra zręcznościowa na podstawie animowanego filmu o tym samym tytule. Na dwóch udostępnionych w demie poziomach sterujesz poczynaniami małego robota, który stara się dotrzeć do swojej ukochanej. Produkcja mocno bazuje na kinowym pierwowzorze, dlatego jeśli go widziałeś, lokacje nie powinny być ci obce. Z kolei za przerywniki służą fragmenty filmu, co może zachęcić tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zobaczyć go na wielkim ekranie. Bohaterem steruje się za pomocą klawiszy W, S, A, D. [spacja] to skok, C zmienia robota w pudełko, co odpowiada za kucnięcie, natomiast F aktywuje laser, którym można zniszczyć niektóre przeszkody.

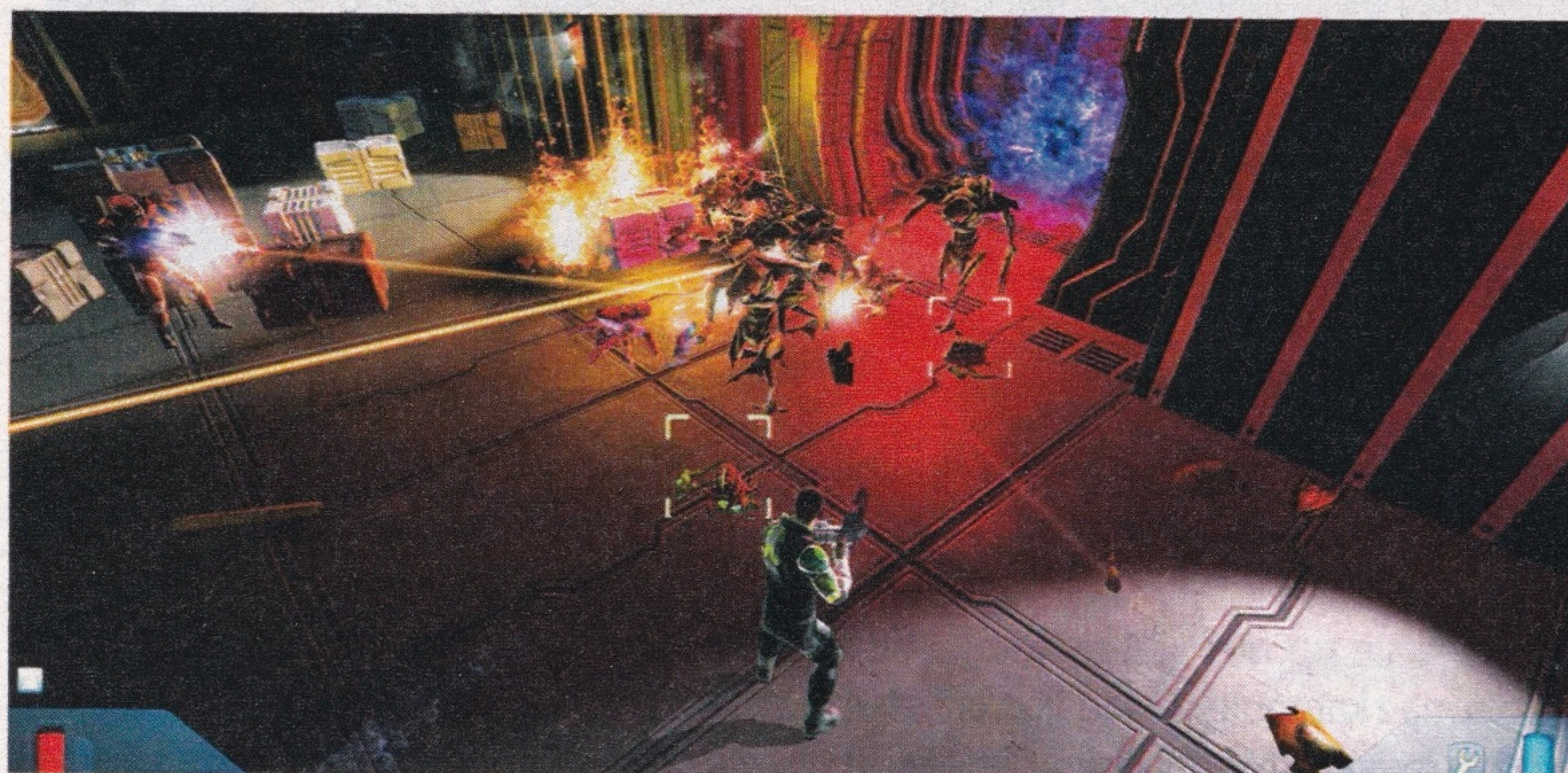


RPG PC

Space Siege

Kosmici zagrażają ludzkości. Czy poświęcisz swoje człowieczeństwo, ruszając Ziemianom na ratunek?

Space Siege (recenzja na str. 46) to gra typu hack'n'slash, w której najważniejsza jest masowa eksterminacja hord wrogów za pomocą rozmaitych broni. Stworzyło ją studio Gas Powered Games, znane przede wszystkim z serii Dungeon Siege. Choć oba tytuły są podobne, gracz przenosi się tutaj do XXII wieku. Jako technik wojskowy Seth Walker stawi czoło obcej rasie najeźdźców. W wersji demo czeka cię 30 minut dynamicznej akcji, podczas której, przedzierając się przez zastępy wrogów, będziesz musiał dotrzeć do maszynowni gigantycznego statku, którym z eksplodującej planety uciekają niedobitki ludzkości. Następnie ochraniając odwrót, ewakuujesz się z zagrożonej strefy. Dodatkowo będziesz miał okazję poznać system cybernetycznych ulepszeń, które czynią cię potężniejszym – ale także mniej ludzkim. Sterowanie bohaterem odbywa się głównie przy użyciu myszki: lewy przycisk myszy – pójdź w miejsce wskazywane przez kursor, środkowy – rotacja kamery, prawy – strzał z broni. Inne przydatne funkcje obsługiwane są za pomocą klawiatury: H – apteczka, E – unik, Z – zbierz pobliskie bonusy, L – pokaż zadania, 1-0 – aktywacja przypisanych zdolności specjalnych.



Dzięki zdolnościom specjalnym i cybernetycznym ulepszeniom bez problemu rozprawisz się z wrogami.

Logiczna PC

I-Fluid

Oto dowód na to, że małe potrafi być... grywalne.

I-Fluid to produkcja, o której słyszało niewielu. Warto ją jednak odkryć, bo to jeden z tytułów, w który można wsiąknąć jak woda w gąbkę. Ładna trójwymiarowa grafika, zaawansowany silnik fizyczny i zagadki na nim oparte powodują, że to prawdziwy pożeracz czasu. Kierując kroplą wody, musisz pokonać zadania na trzech poziomach, które projektanci oddali do dyspozycji w demie. Gra wymaga zręczności, cierpliwości i logicznego myślenia. W, S, A, D lub klawisze kierunkowe odpowiadają za sterowanie, lewy przycisk myszy – to skok, rolka pozwala dowolnie przybliżać, a prawy przycisk – obracać kamerę.



W świecie I-Fluid każdy obiekt ma inne właściwości fizyczne.

Strategiczna PC

Romance of the Three Kingdoms XI

Odniesienie stu zwycięstw w stu bitwach nie jest szczytem umiejętności...

...szczytem umiejętności jest pokonanie wroga bez walki – to słowa mędrca Sun Tsu. Przenieś się w czasy dynastii Han i stań na czele armii jednego z trzech królestw walczących o dominację. Wersja demo pozwoli ci poznać samouczek jednej z bardziej wymagających strategii, jakie kiedykolwiek zawitały na PC. Rozgrywka prowadzona jest w systemie turowym. Musisz nauczyć się, jak dbać o gospodarkę, dyplomację i inne aspekty władzy. Poznaj specyficzną sztukę pojedynków i debat, dzięki którym można rozwiązać wiele konfliktów. Wszystko to przedstawione w charakterystycznej, orientalnej otoczce. Sterowanie w grze, jak w większości tego typu produkcji, odbywa się przy użyciu myszki i jest intuicyjne.



Złożoność rozgrywki jest imponująca, ale zdarzają się także momenty prawdziwie relaksujące.

Akcja PC

Code of Honor 2: Łańcuch krytyczny

Kryzys kubański to pestka przy Île Royale. Tym razem trzeba zapobiec katastrofie atomowej.

Jako członek elitarnej jednostki legii cudzoziemskiej wyruszysz do Gujany Francuskiej. Twoim celem jest odbicie tajnego ośrodka badawczego z rąk najemników fanatycznego generała Mendozy. Stawką jest eksperymentalny reaktor atomowy i życie niewinnych ludzi. Demo zawiera dwie pierwsze lokacje: plażę, na której lądują komandosi, oraz część jaskiń przylegających do kompleksu naukowego. Obie służą za samouczek i pozwolą ci zaznajomić się z klawiszologią. Dodam tylko, że za Code of Honor 2 stoi rodzime City Interactive, dlatego menu oraz teksty są w języku polskim. Bohaterem sterujesz za pomocą klawiszy W, S, A, D. Shift to sprint, Ctrl – kucnięcie, [spacja] – skok. F pozwala na interakcję z otoczeniem, M – wymienia dodatek do karabinu. Lewym przyciskiem myszy strzelasz, środkowym – zmieniasz broń, natomiast prawym – aktywujesz celowanie.



Możliwość wymiany dodatków do broni jest bardzo pomocna w ekstremalnych sytuacjach.

Akcja PC PS2 X360 Wii

Alone in the Dark

Dzięki naszemu poradnikowi nigdy nie będziesz sam. Szczególnie w ciemności.

Odcinek 1: Zamroczenie

Scena 1: Pobudka

Wykonuj kolejne polecenia, dopóki nie otrzymasz kontroli nad bohaterem. Idź cały czas przed siebie.


Odcinek 1, scena 1: Pobudka

Kiedy obraz zacznie się rozmywać, zamknij na chwilę oczy, aby ponownie zyskać ostrość.

Scena 2: Zawroty głowy

Biegnij przed siebie i wejdź na drabinę. Zrzuć węża strażackiego i zsuń się po nim. Musisz przeskakiwać nad wentylatorami. Gdy przeszkodzi ci kabel z prądem, rozhuśtaj się tak, aby zaczepić przeszkodę za wystającym po lewej stronie ogranicznikiem. Kieruj się dalej w dół szybu. Gdy na ścianie pojawi się „blizna", wespnij się i wskocz w nowo powstały otwór w ścianie. Przejdziesz do kolejnej sceny.

Scena 3: Schody pożarowe

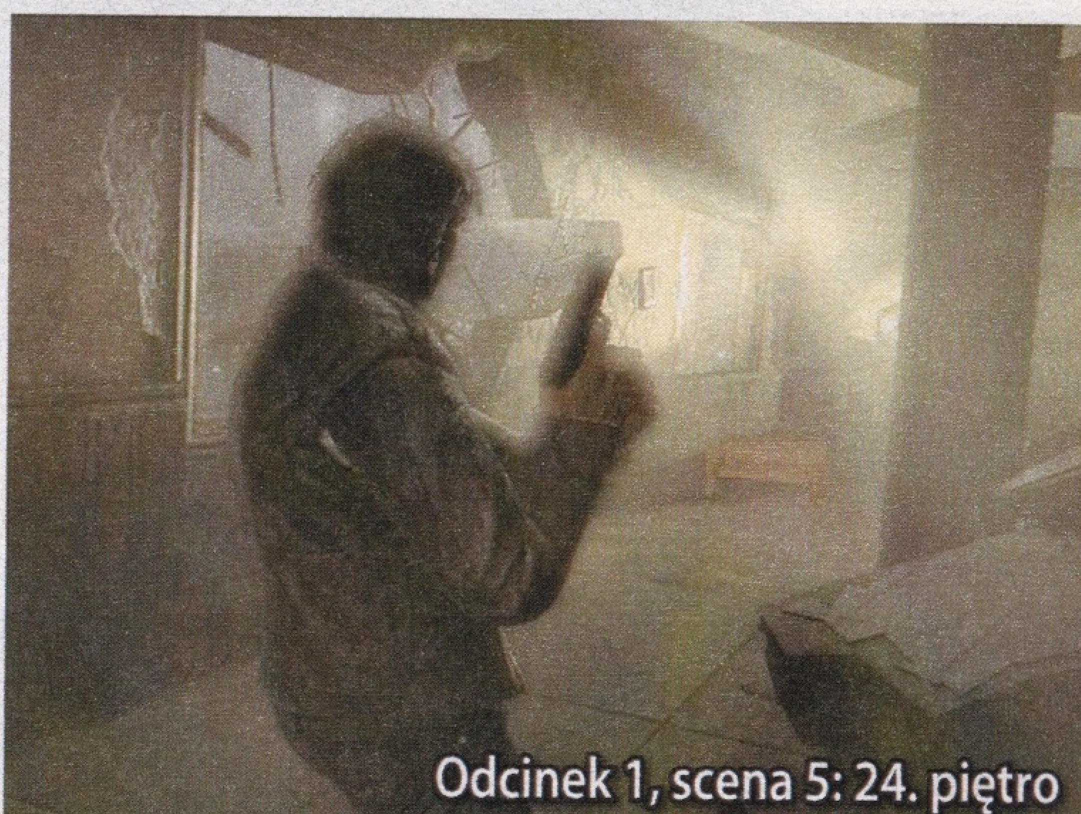
Otwórz drzwi za swoimi plecami, idź do okna i wysuń stół blokujący dalszą drogę. Zabierz gaśnicę i ugaś płomienie. Porozmawiaj z mężczyzną, wyważ drzwi. Wróć do korytarza, który zawalił się przed chwilą. Wybierz prawą odnogę, zlikwiduj płomienie i przeskocz nad dziurą. Podnieś pistolet, przestrzel zamek, skręć w prawo i skorzystaj z apteczki w szafce. Podejdź do dziury w ścianie, przeskocz nad rozpadliną.

Scena 4: Nie patrz w dół

Wespnij się po kablu do stojącego wyżej mężczyzny. Idź przed siebie, a gdy półka się zawali, pójdź w prawo. Wespnij się piętro wyżej i podążaj za szczurami. Uważaj na spadające gruzy i wybuchające samochody. Korzystając z kabla, skocz w lewo – twoim celem jest mała, wystająca półka. Złap się gzymsu i idź w lewo. Gdy ściana zacznie odpadać, zeskocz na półkę pod swoimi stopami. Zejdź piętro niżej, zabierz gaśnicę i połóż ją na platformie z liną. Wróć teraz na wyższą kondygnację oraz wyskocz tak, aby złapać się sznura. Gaśnica powinna wylądować na twoim piętrze. Weź ją, po czym ugaś płomienie. Wskocz wyżej i wyjdź przez dziurę w ścianie. Wespnij się po kablu na balkon.

Scena 5: 24. piętro

Złap kosz na śmieci i wyważ drzwi. Idź przed siebie, dopóki nie stracisz gruntu pod nogami. Po scence przesuń stół do miejsca, w którym podłoga się zapadła. Wespnij się piętro wyżej. Złap się gzymsu po lewej i przejdź do pokoju dziecięcego. Użyj skrzynki, aby odciąć prąd. Zeskocz na dół i idź przed siebie. Po scence podpal krzesło i rozświetl sobie tą „pochodnią" drogę do strażnika. Przeskocz nad rozpadliną.


Odcinek 1, scena 5: 24. piętro

Na tym etapie trafisz na zaciemnione miejsca. By je oświetlić, podpal dowolny przedmiot.

Odcinek 2: Pytania

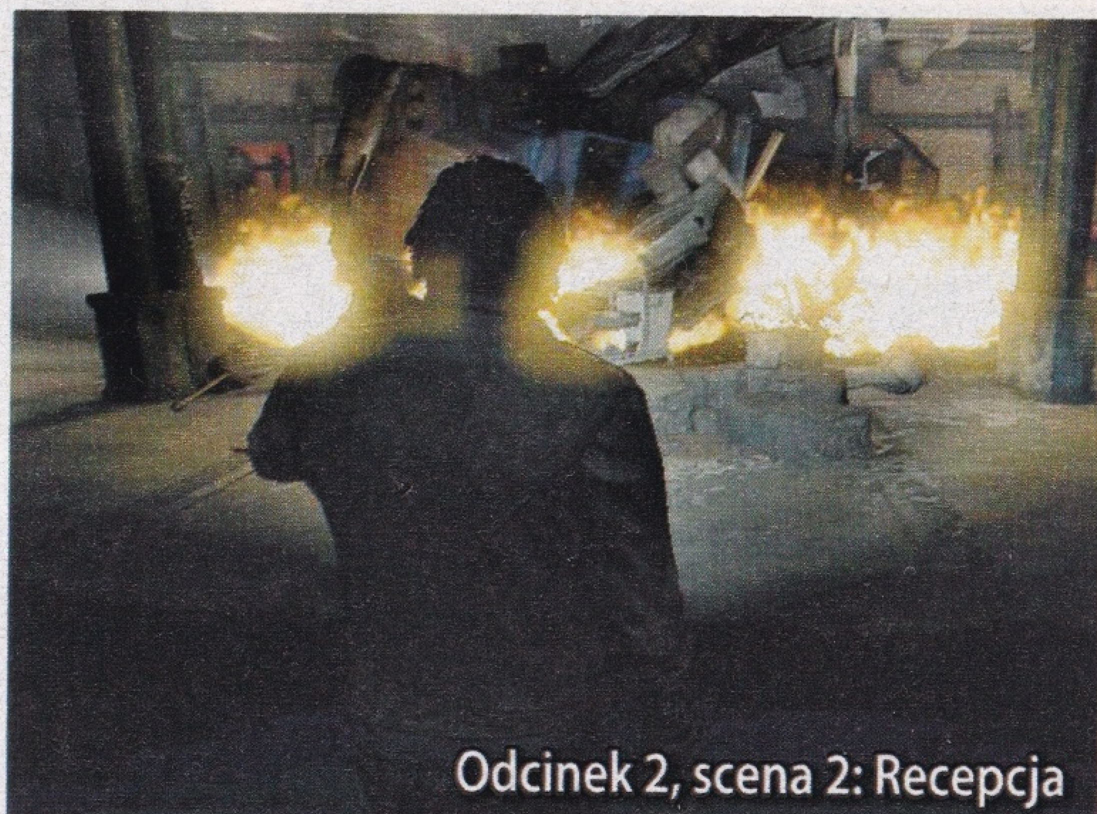
Scena 1: Nieoczekiwane spotkanie

Podnieś miecz leżący w lewej części pomieszczenia i zatłucz demona. Gdy padnie, weź krzesło, podpal je i dobij potwora. Wespnij się po kablu. Przeskocz nad rozpadliną, uważając na płonące wahadło. Zejdź teraz piętro niżej, zabierz gaśnicę i wyważ nią drzwi.

Scena 2: Recepcja

Wyjrzyj przez drzwi windy. Pomóż Sarze wyjść, opuść windę. Przejdź do drugiej części szybu, zeskocz na dół. Podnieś latarkę i wejdź do klatki schodowej z prawej. Zabierz przedmioty z szafki. Idź głównym korytarzem. Wejdź do ekwipunku, połącz pistolet z butelką wybuchowego płynu. Otrzymasz eksplodujące naboje. Zastrzel szczury. Zabierz gaśnicę wiszącą obok drzwi. Wróć na schody, ugaś płomienie, weź spray.

Wróć do holu. Wybij szybę naprzeciw Sary, skorzystaj ze skrzynki elektrycznej, by włączyć światło. Po scence biegnij w kierunku płomieni, podpal krzesło, użyj go, by pozbyć się zombiaka. Użyj kodu „943", otwórz drzwi. Obejrzyj przerywnik, zabij przeciwnika. Na samym dole zwalcz płomienie gaśnicą i przejdź dalej.


Odcinek 2, scena 2: Recepcja

Na początku tego etapu koniecznie podnieś z ziemi latarkę. Niejednokrotnie ci się ona przyda.

Odcinek 3: Bolesne odpowiedzi

Scena 1: Zadzwoń na pogotowie

Masz 7 minut na rozegranie tego etapu. Spróbuj przejść pod mostem. Zawróć, gdy droga zostanie zablokowana. Skieruj się w stronę ciała Theo. Pomóż Sarze wspiąć się na skałę. Odbierz telefon. Wybierz 911. Biegnij w stronę pomarańczowej kropki na minimapie. Unikaj nietoperzy. W publicznej toalecie skręć w prawo, a potem w lewo. Zabierz bandaże i spray przeciwbólowy. Użyj ich, aby wyleczyć rany.



Pośpiech podczas tego etapu jest wskazany – a nawet niezbędny. Jeśli nie uleczysz Edwarda przed upływem siedmiu minut, bohater wykrwawi się na śmierć.

Scena 2: W dół szczeliny

Zabierz potrzebne przedmioty i strzel w uchwyt kabla pod sufitem. Połącz napełnioną benzyną butelkę ze szmatką i podpal. Rzuć koktajlem Mołotowa w pękniętą ścianę. Przejdź przez dziurę. Skocz w prawo, tak aby złapać się zwisającego kabla. Pozbądź się nietoperzy i dwukrotnie przestrzel hak trzymający kabel. Podpal plamę benzyny, aby zabić wampiry. Złap rurę, rozbij szybę i dwa razy zeskocz na niższe piętra.

Następnie przeskocz w stronę autobusu i wejdź do niego od prawej strony. Przeciągnij wszystkie trzy ciała na tył pojazdu, aby stworzyć przeciwwagę. Wyjdź przez frontowe drzwi. Zeskocz na niższą platformę. Zaczną cię atakować zombi. Złap rurę i postaraj się strącać przeciwników w przepaść lub wpychać do ognia.

Po walce skieruj się do nowego przejścia. Złap się krawędzi i przejdź w prawo. Zeskocz na ziemię i przestrzel zamek w drzwiach bezpośrednio nad tobą. Po linie wespnij się na górę. Po gzymsie przejdź w prawo, uważaj na spadający samochód. Wejdź do niego przez boczne drzwi, przeciśnij się na siedzenie kierowcy i wyjdź. Złap się liny i wskocz do dziury powyżej. Strzel kilka razy płonącymi nabojami w zwisającą z sufitu narośl. Gdy ustąpi, zeskocz do wody, zbierz wszystkie przedmioty i skorzystaj z drabiny.

Scena 3: Paskudne ścieki

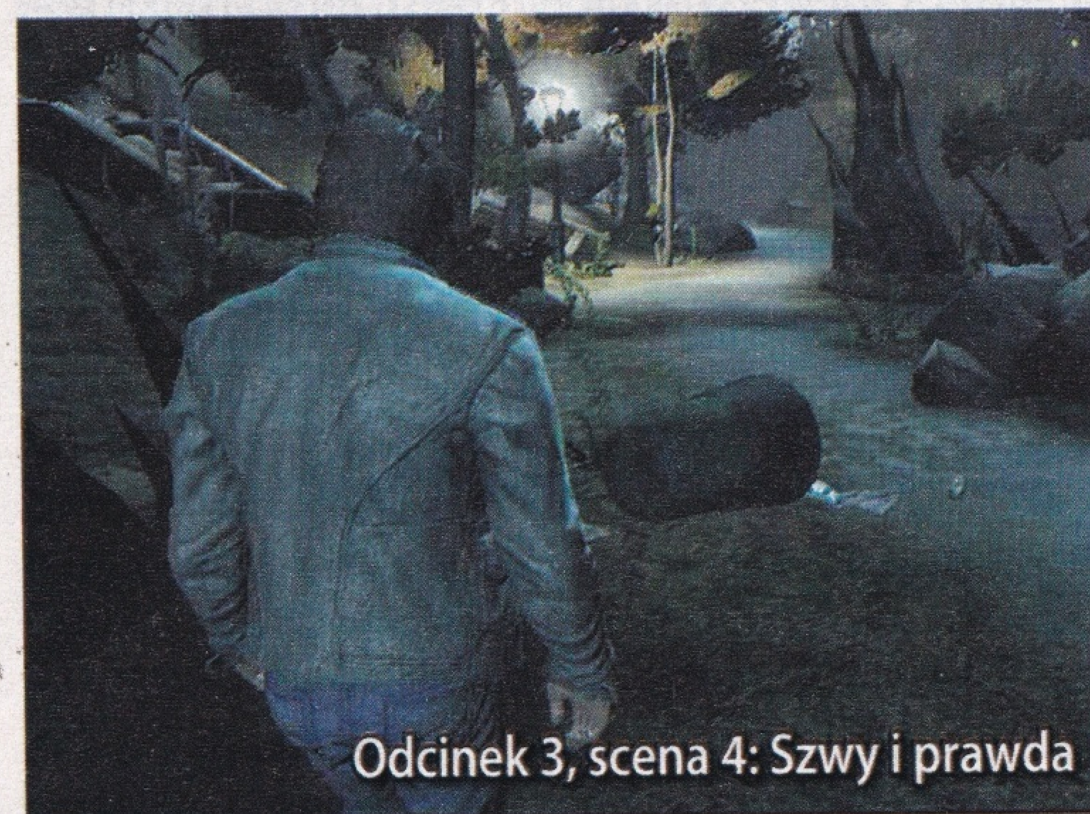
Biegnij cały czas przed siebie. Odbierz telefon. Podążaj korytarzem, dopóki nie natrafisz na kable zwisające do wody. Przeskocz do skrzynki z bezpiecznikami i odłącz zasilanie. Idź prawą ścieżką, uważając na szczury. Użyj skrzynki po lewej. Bądź bardzo ostrożny, gdyż stoisz po pas w wodzie. Zawróć i skręć w prawo. Złap się rurki po prawej i – uważając na parę buchającą z rur – przejdź w lewo. Obejrzyj przerywnik.

Weź wiosło leżące nieco dalej i za jego pomocą zaczep kabel o barierkę. Podnieś butlę z gazem, zanieś ją pod metalowe drzwi blokujące dalszą część etapu i je wysadź. Idź przed siebie – aż do scenki. Potrzebujesz teraz minimum dwóch flar i taśmy klejącej. Obwiąż obie flary, po czym rzuć je tak, aby rozświetliły jak największą część korytarza. Czarna mgła jest zabójcza. Jeśli z dwiema flarami sobie nie poradzisz, resztę drogi oświetlaj latarką.

Idź dalej. Strzel w gniazdo szczurów pod ścianą. Wyciągnij z wody kabel i zakręć zawór. Drogę do drabiny blokuje ci ponownie czarna mgła. Znajdź krzesło i je podpal – to najłatwiejszy sposób na przedostanie się do wyjścia. Skorzystaj z drabiny. Odłącz prąd. Gdy pojawią się nietoperze, ponownie go włącz, aby je usmażyć. Wyjdź po drabinie na powierzchnię.

Scena 4: Szwy i prawda

Pokonaj trzy zombiaki. W tej części gry twórcy pozwalają ci swobodnie zwiedzać park. Aby „popchnąć" fabułę, udaj się do świecącego punktu na mapie. Zostaniesz zaatakowany przez zombi. Pozbądź się ich i zdobądź samochód. Rozbij się o barykadę, wyjdź z auta i przestrzel bak z bezpiecznej odległości. Znajdź teraz drugi pojazd i podjedź nim powoli do urwiska, aby strącić kołyszący się samochód. Zawróć, nabierz prędkości i przeskocz nad rozpadliną.



W Central Parku znajdziesz mnóstwo przedmiotów. Najwięcej z nich leży przy koszach na śmieci.

Scena 3: Czy my się znamy?

Wybij szybę w samochodzie i zabierz kluczyk z klapy nad siedzeniem kierowcy. Użyj go, aby wystartować. Rusz przed siebie, skręć w lewo i dalej jedź prosto aż do momentu, gdy droga się zawali. Omiń rumowisko i jedź cały czas przed siebie. Przeleć nad zapadliskiem i jedź prosto, aż do płomieni, nad którymi musisz przeskoczyć.

Scena 4: Parking

Idź za Sarą i Theo. Zabierz zapalniczkę i obie baterie. Podpal wyciekającą z baku benzynę. Przejdź przez nowy otwór w ścianie. Połącz spray owadobójczy z zapalniczką. Podejdź do płomieni, podpal krzesło i pozbądź się za jego pomocą drewnianych belek po drugiej stronie pomieszczenia. Podpal szczelinę sprayem. Idź dalej. Zabierz oba spraye przeciwbólowe i wejdź do taksówki. Rozwal dwie kolejne bramy i opuść parking.

Scena 5: 59. ulica

Jedź przed siebie, następnie skręć w lewo i dwukrotnie w prawo. Po skoku skręcaj w lewo. Trzymaj się prawej strony jezdni tak długo, dopóki nie ominiesz zawalonego budynku. Zjedź na lewy pas i na pełnej prędkości jedź dalej przed siebie. Kolejny wyskok. W pewnym miejscu prawy pas się urwie, niewiele dalej miniesz samochód oświetlony lampą helikoptera – wtedy zjedź na prawo. Droga zacznie się rozdzielać. Najbezpieczniejszy jest chodnik po prawej stronie. Skręć w niewielką odnogę po lewej. Gdy dojedziesz do jej końca, idź kolejno w prawo, lewo i znów w prawo. Odbij w prawo za wybuchającym autobusem. Najpierw trzymaj się prawej strony jezdni, potem lewej, aby ominąć wszystkie zagradzające drogę samochody. Gdy dojedziesz do centrum handlowego, skręć w prawo. Z pełną prędkością wjedź po schodach i wyskocz przez okno. Dalej przed siebie, po rurach i do ostatniej wyskoczni.

Odcinek 4: Odparcie ataku i strata

Scena 1: Przejażdżka do muzeum

Podejdź do miejsca, które masz zaznaczone na swojej mapie. Wejdź do budynku znajdującego się po prawej stronie. Zabierz broń, flary i spray na owady. Wyjdź na zewnątrz i idź do oznaczonego samochodu. Ten etap jest dość trudn, ale na szczęście Sara będzie cię informowała o wszystkich zakrętach. Gdy wjedziesz na główną drogę, uważaj jedynie na inne pojazdy. Ten etap zamyka scenka z walącym się drzewem.


Odcinek 4, scena 1: Przejażdżka do muzeum

Jedź szybko i uderzaj w przeszkody, by odstraszyć nietoperze. Inaczej szybko zniszczą auto.

Scena 2: Gniazdo

Zbierz jak najwięcej wybuchowych butelek. Wiele leży za murami, przy których zaczynasz etap. Podbiegnij blisko gniazda nietoperzy pod mostem (zachowaj jednak bezpieczną odległość), rzuć butelką z benzyną i strzel w nią w locie. Wycofaj się za mur, bo boss zacznie ciskać kamieniami i samochodami. Powtarzaj procedurę – za czwartym razem bestia padnie. Wejdź po schodach i obejrzyj scenkę. Wskocz do pick-upa, rusz we wskazane miejsce. Przesiądź się na holownik i jedź do kolejnego punktu. Sara zareaguje, gdy ustawisz się odpowiednio. Przestrzel zamki blokujące tylną klapę, użyj kontrolki, aby podnieść pakę, i wróć do poprzedniego pick-upa.

Scena 3: Porwanie

Podstaw lawetę w pobliże przepaści. Odstrzel kłódki blokujące najazd, a następnie skorzystaj z panelu znajdującego się po lewej stronie pojazdu. Znajdź inne auto, weź duży rozpęd i przeskocz nad przepaścią. Przestrzel zamek w bramie i przejdź dalej. Podpal zabójczą szczelinę, po czym przeskocz nad rozpadliną. Wyważ drzwiczki skrzynki z bezpiecznikami i zepnij kable, aby wezwać windę. Skorzystaj z niej, wciskając zielony przycisk. Rozwal okno i wskocz do środka.

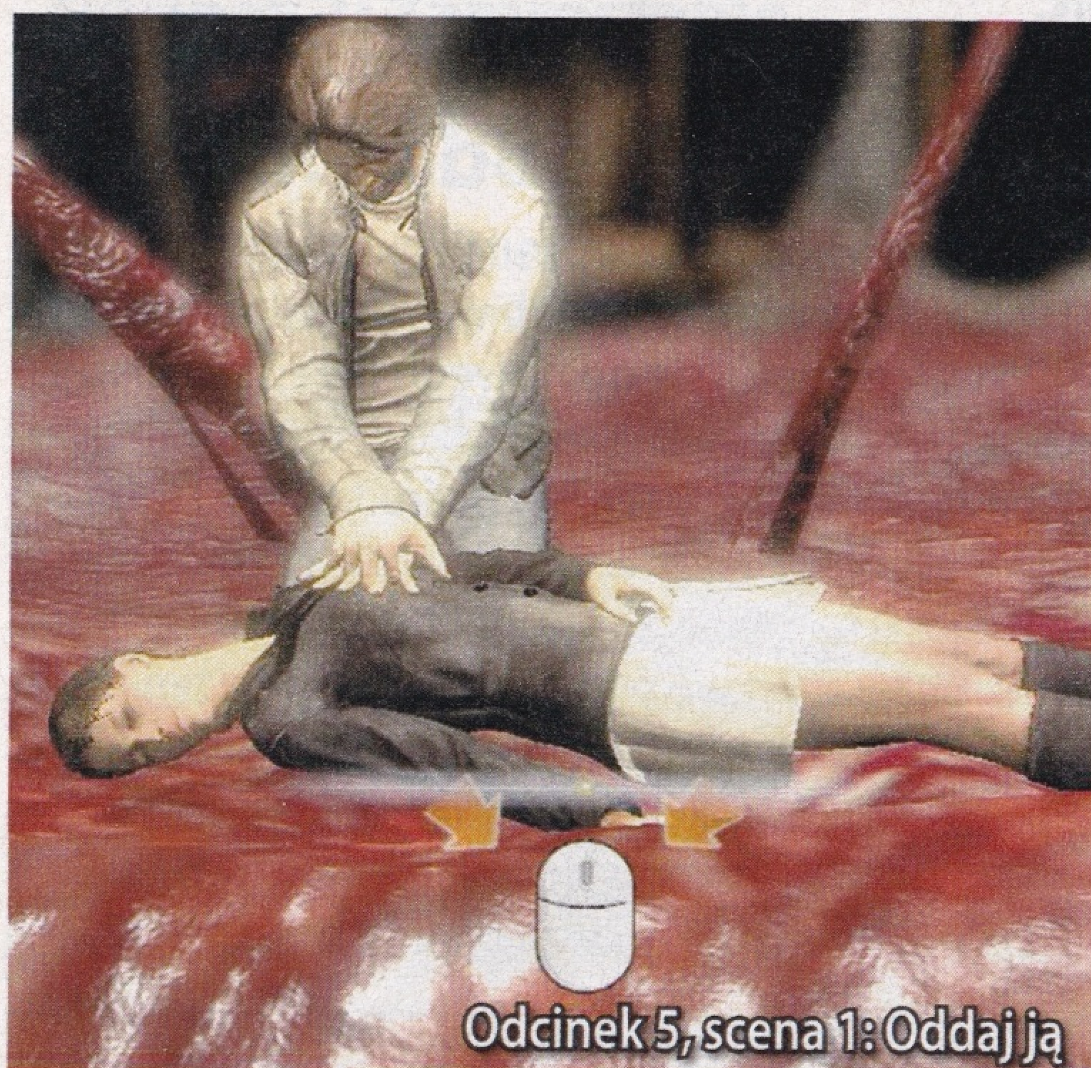
Scena 4: Walka z żywą blizną

Podejdź do drzwi naprzeciwko. Podpal kolejną szczelinę. Wejdź do pokoju przy oknie. Zabierz wszystko, co niezbędne (koniecznie weź gaśnicę). Wyważ drzwi, spod których przed chwilą wylazł potwór, i ugaś płomienie po lewej. Pójdź w prawo, zabierz, co potrzebujesz, i skieruj się w lewo. Skręć potem w prawo, podążaj korytarzem. Ci przeciwnicy atakują z daleka. Ukryj się za stołem. Gdy zombi rzuci kolcem, szybko wybiegnij i pozbądź się go. Ugaś pożar. Niewiele dalej napotkasz kolejnego wroga. Rozwal go w ten sam sposób. Wyważ drzwi tuż obok i idź przed siebie.


Odcinek 4, scena 4: Walka z żywą blizną

Aby pozbyć się blizny, musisz strzelać do niej z pistoletu. Przyda ci się płonąca amunicja.

Odcinek 5: Nie jestem już sam


Odcinek 5, scena 1: Oddaj ją

Podczas reanimacji zwracaj uwagę na to, które guziki nakazuje ci wciskać gra.


Odcinek 5, scena 2: Zwiedzający muzeum

Nie walcz z pająkami. Z kokonów przez cały czas będą wychodziły nowe.


Odcinek 5, scena 3: Olbrzym

Do zabicia maszkary bardzo przydadzą ci się butelki oraz pistolet.

Scena 1: Oddaj ją

Podnieś topór, zaatakuj zwisający worek mięsa. Pora na minigierkę ze sztucznym oddychaniem. Wykonuj polecenia pojawiające się na ekranie.

Weź zbiornik z gazem, skieruj jego strumień na ogień pod ścianą i wybij wszystkie szczury oraz ich gniazda. Po lewej wisi kabel. Przestrzel oba haki i wespnij się na górę. Spal gniazdo po lewej i belki po prawej. Gdy zgasną, idź dalej w stronę klatki schodowej. Podpal oba worki mięsa po prawej. Rusz przed siebie, wyciągnij zwłoki blokujące czujniki laserowe i idź prosto.

Scena 2: Zwiedzający muzeum

Idź do kuchni po lewej. Zbierz plastikowe butelki z alkoholem, szmaty, nóż, taśmę i spraye. Stwórz koktajl Mołotowa, podejdź do pękniętej ściany ze scenki i wrzuć podpaloną butelkę przez górną szczelinę. Po chwili wrogowie w tamtym pokoju nie będą już problemem.

Rozwal szybę naprzeciwko kuchni. Trafisz na gniazdo blokujące czujnik laserowy. Biegający szczur pomoże ci się go pozbyć. Potnij nożem plastikową butelkę z benzyną i obwiąż taśmą klejącą. Gdy stwór wybiegnie z szybu, rzuć w niego konstrukcją tak, aby się przykleiła. Po chwili wróci do legowiska, wybuchnie i otworzy ci dalszą drogę. Zawróć, jeśli potrzebujesz zaopatrzenia. W przeciwnym wypadku przejdź przez bramę, skręć w lewo i pokonaj dwóch zombi.

Wejdź do nowego pomieszczenia. Natrafisz na kolejnych przeciwników. Wejdź po schodach, rozwalając wrogów. U ich szczytu zawoła cię strażnik. Porozmawiaj z nim. Przejdź dalej. Pora na kolejne spotkanie z zabójczą mgłą. Wejdź do rozświetlonego kręgu. Wskocz w światło bujającej się lampy i „dotrzymaj jej kroku" do końca korytarza. Powtórz ten manewr, wspomagając się latarką, dopóki nie będziesz bezpieczny. Skręć w prawo za drzwiami. Idź w stronę kraty. Użyj czytnika linii papilarnych. Wróć do wielkiej bramy i obejrzyj scenkę. Skorzystaj z nowo otwartych drzwi. Przywołaj windę. Pojedź w dół. Rozchyl drzwi, wypełznij i idź przed siebie.

Scena 3: Olbrzym

Biegnij do rogu pokoju, zabierz materiały wybuchowe i schowaj się za jednym z filarów, aby uniknąć trafienia kolcem. Chwilę po strzale stwór będzie oszołomiony – rzuć wtedy butelką i traf ją w locie. Następnie pobiegnij za następną kolumnę i powtórz swój atak. Cztery próby załatwią potwora.

Scena 4: Tylko krok od prawdy

Skorzystaj ze skanera. Zestrzel miecz wiszący na ścianie i obetnij nim rękę strażnika. Użyj jej na czytniku. Wybierz drzwi po lewej, weź potrzebne ci przedmioty z szafek i biegnij korytarzem aż do końca. Otwórz klapę w podłodze, strzel w hak blokujący linę i zjedź na dół. Przestrzel kłódkę i wskocz do nowego korytarza. Skręć w lewo. Pozbądź się dwóch zombi, weź butlę z gazem i położ ją u stóp metalowych drzwi. Kilka strzałów załatwi sprawę. Zejdź po drabinie i skieruj się do pokoju 943.

Odcinek 6: Prawda

Scena 1: Pokój 943

Musisz zamknąć oczy i podchodzić do przedmiotów, które wskazuje Theo. Będą to: wycinek gazety na tablicy, gramofon, kołatka, woda kolońska. Po scence otwórz niebieskie drzwi, zamknij oczy, spójrz na ścianę z cegieł. Podnieś soczewkę. Wybierz ją i latarkę. Wróć do czerwonego X w poprzednim pokoju. Oświetl znak latarką, zamknij oczy i nakieruj na X światło przechodzące przez soczewkę. Idź przed siebie.



Odcinek 6, scena 1: Pokój 943

Dosłownie po paru sekundach w pokoju zaczną się dziać dziwne rzeczy. Zamknij oczy i obserwuj.

Scena 2: Starożytna ścieżka

W jaskini skręć w prawo, następnie wsiądź do wózka widłowego. Podjedź do opuszczonego mostu. Skorzystaj z podnośnika, aby go odpowiednio ustawić. Przejedź przez most, a potem podążaj dalej wzdłuż tunelu. Podnieś platformę, wysiądź z pojazdu, a potem użyj skrzynki po lewej stronie. Uważaj – zostaniesz zaatakowany przez zombi. Złap młot leżący nieopodal i korzystając z niego rozpraw się z napastnikiem. Wróć do wózka i jedź dalej. Trafisz na dwa gniazda szczurów, pozbądź się ich w dowolny sposób. Teraz za pomocą podnośnika przestaw skrzynie tak, aby utworzyć schody, dzięki którym wespniesz się na platformę z jednym z gniazd. Pociągnij za dźwignię. Wróć do pojazdu, a potem przejedź na drugą stronę. Tu znów musisz użyć wajchy. Teraz możesz podnieść bramę do końca – zrobisz to przy użyciu wózka. To już prawie koniec tego etapu. Skorzystaj z windy na końcu korytarza i przejdź przez bramę.

Scena 3: Światło z nieba

Przejdź po wąskim moście. Obejrzyj scenkę. Podążaj za światłem i uważaj na zabójczą mgłę. Po chwili ujrzysz kolejny przerywnik filmowy.



Odcinek 6, scena 3: Światło z nieba

Jeśli oddalisz się choćby na krok od tego światła, pochłonie cię mgła. Trzymaj się więc środka.

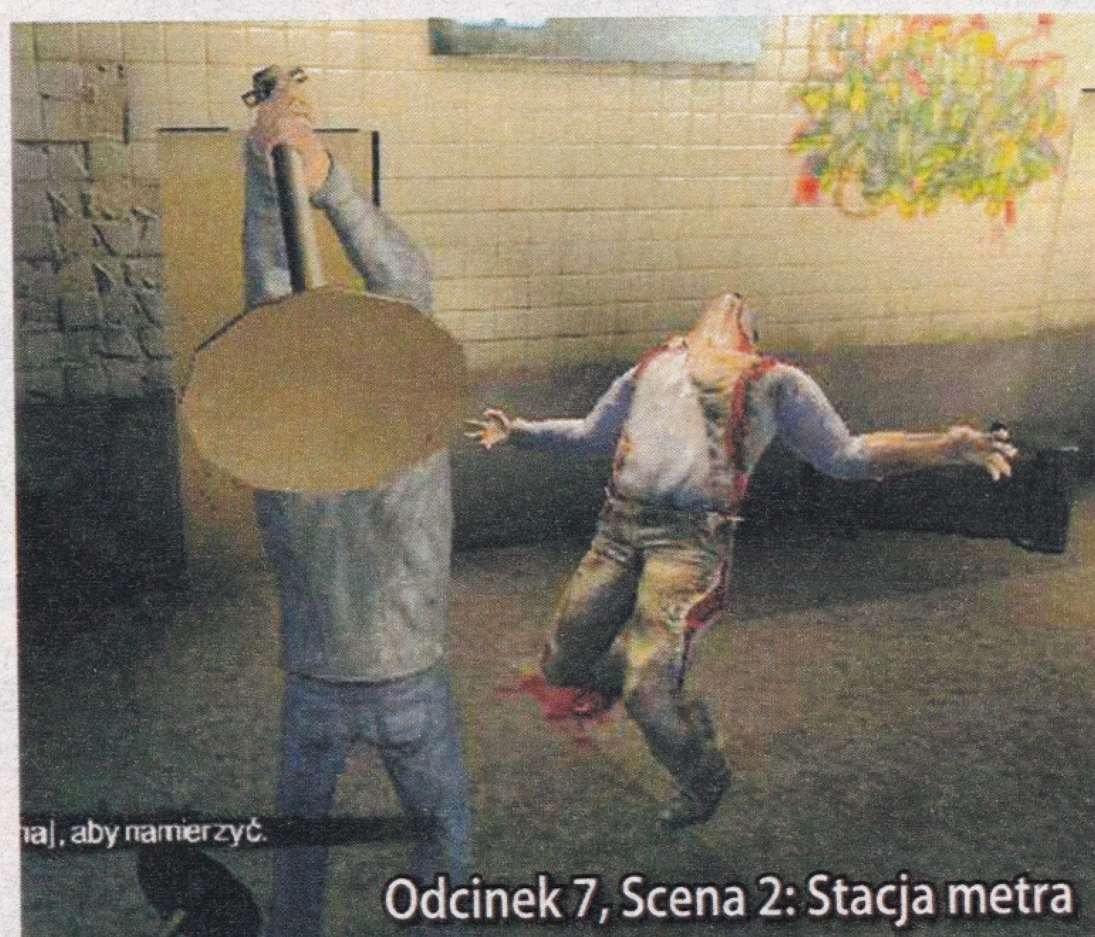
Odcinek 7: Ścieżka światła

Scena 1: Trzymaj się!

Wspinaj się, uważając na spadający gruz. W pewnym momencie rozprzestrzeni się pożar. Po lewej zauważysz wagonik metra. Rozpędź się i wskocz na dach. Wejdź do środka, skieruj się w przeciwległy kraniec wagonu. Złap linę, uważaj na szczury pełznące w twoją stronę. Gdy wejdziesz do drugiego wagonu, skorzystaj z drzwi wyjściowych i idź przed siebie.

Scena 2: Stacja metra

Skieruj się w prawo. Wejdź do ciemnego pomieszczenia, dozbrój się i przygotuj do walki. Musisz wybić trzy fale zombi, korzystając ze wszystkich możliwych sposobów. Jeśli potrzebujesz leczenia, wejdź do szybu łączącego toalety. Tam będziesz bezpieczny. Gdy poradzisz sobie z zagrożeniem, kobieta w wagoniku pozwoli ci wejść. Zbierz amunicję. Wyjdź, gdy pociąg się zatrzyma. Zlikwiduj szczury i wespnij się po kablach z lewej. U szczytu podążaj korytarzem, dopóki nie natrafisz na samochód.



Odcinek 7, Scena 2: Stacja metra

Na początku etapu czeka cię walka z zombi. Strzelaj do nich lub uderzaj przedmiotami.

Scena 3: Dotarcie do starego zamczyska

Uruchom silnik i jedź do celu zaznaczonego na mapie. Wejdź po schodach i podpal morderczą szczelinę. Musisz teraz zniszczyć 30 korzeni rozsianych po planszy (PDA pokaże, ile ich zostało). Wszystkie są zaznaczone na mapie, kolejność jest dowolna. Pamiętaj:

1. Im bliżej korzenia jest bohater, tym bardziej rozmazany będzie obraz.
2. W pewnych miejscach kryje się kilka korzeni. Gdy obraz śnieży, nie pozbyłeś się ich wszystkich.
3. Gdy korzeń zdaje się znajdować w niedostępnym miejscu szukaj w pobliżu ramp i skoczni.
4. Niektóre korzenie schowane są w budynkach. Materiały wybuchowe ułatwią dostanie się do środka.

Scena 4: Oko Central Parku

Wróć do zamku. Musisz znaleźć sześć symboli i z zamkniętymi oczami oświetlić je światłem latarki przepuszczonym przez soczewkę. Cztery są na zewnątrz, dwa w środku. Na pierwszy trafisz obok drzwi wejściowych. Drugi jest na ścianie na prawo od głównych schodów. Trzeci – w zadaszonej części, gdzie zaatakowała cię szczelina. Czwarty na tyłach zamku – podążaj wzdłuż schodków, a na rozwidleniu skręć w lewo.

Uważaj na zombi, które cię zaatakują. Wejdź do zamczyska. Piąty symbol jest za malowidłem przy biurku. Strąć obraz strzałem z pistoletu. Obróć się w lewo. Rozświetl mgłę latarką i załatw ostatni symbol tuż po prawej. Wyskocz teraz z okna obok znaku. Wespnij się po linie na dach. Odbierz telefon i pokonaj zombi. Wejdź do środka, zabierz gaśnicę i ugaś płomienie na schodach. Skorzystaj z windy. Wyceluj teleskop w księżyc.

Odcinek 8: Niosący światło

Scena 1: Korzenie zła

Pora na kolejne polowanie na korzenie. Musisz zniszczyć 75 sztuk, aby móc przejść dalej. Gdy tego dokonasz, jedź do celu zaznaczonego na mapie. Zamknij oczy, aby ujrzeć eteryczną ścianę odgradzającą cię od jednego z korzeni. Taśmą owiń plastikową butelkę z benzyną (lub innym wybuchowym płynem), podejdź możliwie blisko, podpal ją i przerzuć przez mur. Celuj najwyżej jak się da. Po kilku próbach powinno ci się udać. Wejdź do budynku przed sobą. Po raz kolejny użyj soczewki i latarki, aby oświetlić symbol na ścianie. Strzel w maszt, aby opuścić linę. Zejdź niżej. Zsuń się i – trzymając krawędzi – przejdź w lewo. Zeskocz, złap linę i ciągnij w dół. Po scence skorzystaj z jedynej możliwej ścieżki.

Scena 2: Odnajdź klucz

Skręć w prawo i idź przed siebie. Użyj soczewki i latarki, aby uruchomić windę. W kolejnym pomieszczeniu zablokuj światło jednym z leżących przedmiotów. Idź dalej. Zejdź na dół po linie. Przesuń kamień tak, aby zablokować promień. Wdrap się na ścianę po lewej, zanim blok się wysunie. Skorzystaj z liny, rozhuśtaj się i przeskocz na platformę. Kilka sznurów dalej trafisz do nowego pomieszczenia. Podnieś deskę. Po scence wbiegnij na mostek. Uważaj na kolce. Zablokuj wiązkę światła najpierw po prawej, potem po lewej i znów po prawej. Wejdź na platformę i weź następną deskę. Przecięcie wiązki światła zatrzymuje platformę. Sztuczka polega na blokowaniu promienia tak, aby ominąć wahadła. Po drugiej stronie użyj liny. Na dole zabierz kawałek drewna, podpal go i pozbądź się blokady.

Znów zagadka. Przesuń kolumnę z jednego rozświetlonego punktu do drugiego. Teraz z powrotem. Weź deskę, podpal ją i spraw, aby ogniem zajęła się sama kolumna. Na zewnątrz czeka cię kolejna lina. W następnym pomieszczeniu chwyć deskę i wykorzystaj ją jako pochodnię do rozświetlania labiryntu. Zablokowanie któregokolwiek z trzech snopów światła zatrzymuje osuwający się sufit. Skręć: w prawo, w lewo, w lewo, w prawo, w lewo, w prawo, w lewo, w lewo, w prawo, w lewo; zablokuj wiązkę i biegnij do wyjścia. W kolejnym pomieszczeniu weź jedną z pochodni i podpal centralną kolumnę. Zabierz posąg. Wyjdź drugim korytarzem i rozwal ścianę na końcu. Obejrzyj scenkę.

Scena 3: Ostateczne wrota

Wyjdź na zewnątrz. Znajdź samochód. Jedź do punktu oznaczonego na mapie. Jedynym problemem będą korzenie blokujące drogę i wypiętrzające ziemię. Tuż za ostatnią taką wyskocznią trafisz do tunelu prowadzącego do muzeum. Dojedź do samego końca, wskocz na rampę i biegnij do bramy oznaczonej liczbą 943. Przestrzel zamek.

Scena 4: Zadecyduj za wszystkich

Zbliża się moment bardzo ważnego wyboru. Gdy zacznie się rozgrywka celuj na lewo od głowy Sary. Kiedy tylko będziesz mógł bezpiecznie strzelić, nie wahaj się. Po scence biegnij za Hermesem. Przejdź przez drzwi. Połóż kamień na ołtarzu. Zabierz go po przerywniku. Teraz pora na twój ostatni wybór. Jeśli chcesz „złego" zakończenia – strzel. Jeśli wolisz happy end, nie rób nic. Decyzja należy do ciebie.

Artur Dąbrowski | roland@click.pl



Akcja PS3 X360

Grand Theft Auto IV

» Zdrowie, pancerz, amunicja, broń, inne

Aby skorzystać z ułatwień, wywołaj na ekranie telefon komórkowy. Wybierz opcję samodzielnego wpisywania numerów i wstukaj jeden z poniższych kodów. Uwaga: wpisuj same cyfry, myślniki pojawią się automatycznie.

Kody

482-555-0100	poprawia się twój stan zdrowia, pancerza i amunicji
362-555-0100	poprawia się stan twojego pancerza
486-555-0100	otrzymujesz pakiet broni
486-555-0150	otrzymujesz inny pakiet broni
267-555-0100	obniża się zainteresowanie policji twoją osobą
267-555-0150	podnosi się zainteresowanie policji twoją osobą
468-555-0100	zmiana pogody
948-555-0100	dostajesz informacje o piosence granej w radiu

RPG PC

Mass Effect

» Doświadczenie, punkty talentów, inne

Odszukaj w katalogu \Bioware\Mass Effect\Config\ plik o nazwie ***BIOInput.ini*** i otwórz go w ***Notatniku***. Znajdź linię ***[Engine.Console]*** i wpisz w niej tekst: ***ConsoleKey=Tilde***. Zapisz plik i uruchom grę. Podczas rozgrywki wciśnij ~. W konsoli, która się pojawi, możesz wpisać poniższe kody.

Kody

givexp #	otrzymujesz # punktów doświadczenia
givetalentpoints #	otrzymujesz # punktów talentów
initcredits #	otrzymujesz # kredytów
giveall	otrzymujesz wszystkie rodzaje broni
givesuperarmor	otrzymujesz superzbroję
fly	włączasz tryb latania
walk	wracasz do trybu chodzenia

Akcja PC

Brothers in Arms: Hell's Highway

» Nieśmiertelność, przenikanie

Podczas rozgrywki wywołaj za pomocą ~ tzw. konsolę (okno, w którym można wprowadzać polecenia dotyczące konfiguracji gry) i wpisz następujące kody:

Kody

god	stajesz się nieśmiertelny
noclip	możesz przenikać przez ściany

Jeśli nie możesz włączyć konsoli lub kody nie działają, znajdź tzw. plik inicjalizacyjny gry (powinien nosić nazwę **HH.ini** i znajdować się w katalogu C:\Documents and Settings\<nazwa użytkownika>\Application Data\Gearbox Software\Hell's Highway\<nazwa profilu>) i otwórz go w Notatniku. Odszukaj linię ***Consolekey=0*** i zamień ją na ***Consolekey=192***. Linię ***bEnableDebugConsoleAndMenu=False*** zamień na ***bEnableDebugConsoleAndMenu=True***.

Akcja PC X360 Wii

WALL-E

» Łatwiejsza walka, złoto, inne

Wystarczy wejść do menu ***Cheats***, wybrać pole ***Secret Code***, a następnie wpisać kod. Poniżej ich lista.

Kody PC

BOTOFWAR	zabicie lub ogłuszenie wszystkich przeciwników
STEALTHARMOR	przeciwnicy zaczynają cię ignorować
GOLDENTRACKS	otrzymujesz złoto
GLOWINTHEDARK	oświetlasz ciemniejsze korytarze
EXPLOSIVEWORLD	dostajesz wybuchowe kostki
BOTOFMYSTERY	robocik nakłada gogle narciarskie
RAINBOWLASER	laser zaczyna świecić na różne kolory

» Niezniszczalność, superlaser, inne

Aby aktywować kody, wejdź do menu ***Bonus Features*** i ustaw postaci z filmu w podanej kolejności.

Kody X360 Wii

WALL-E, M-O, Auto, M-O	niezniszczalność
WALL-E, EVE, EVE, WALL-E	superlaser
Bot strażnik, WALL-E, M-O, Auto	dodatkowe kostiumy
WALL-E, Auto, EVE, Bot strażnik	dodatkowe materiały
Auto, M-O, Auto, M-O	dowolność w tworzeniu kostek
M-O, Auto, Bot strażnik, EVE	odblokowanie wszystkich bonusów

Muzyczna PS2 PS3 X360

Guitar Hero: Aerosmith

» Nowa gitara, wszystkie piosenki, inne

Aby aktywować kody, z poziomu menu głównego musisz wejść do opcji gry i wybrać menu ***Cheats***. Tutaj możesz wprowadzić poniższe ułatwienia. Uważaj: wykonując poniższe sekwencje, nie możesz się pomylić, bo będziesz musiał zaczynać od początku! Jeśli chcesz wyłączyć kod, wciśnij 🟩 w menu ***Cheats***.

Nowa gitara: 🟥+🟨, 🟩+🟥, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟨+🟦, 🟨+🟦, 🟨+🟧

Wszystkie piosenki: 🟥+🟨, 🟩+🟥, 🟩+🟥, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟩+🟥, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟩+🟥, 🟩+🟥, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟩+🟥, 🟥+🟨, 🟥+🟦

Superszybkość: 🟨+🟧, 🟨+🟧, 🟨+🟧, 🟨+🟧, 🟨+🟧, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟨+🟦, 🟨+🟧, 🟨+🟧

Tryb precyzji: 🟥+🟨, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟨+🟦, 🟨+🟦, 🟨+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟨, 🟥+🟦, 🟥+🟦, 🟥+🟨, 🟥+🟨, 🟨+🟦, 🟨+🟦, 🟨+🟦, 🟥+🟦

Tryb występów: 🟩+🟥, 🟩+🟥, 🟥+🟧, 🟥+🟦, 🟩+🟥, 🟩+🟥, 🟥+🟧, 🟥+🟦

Wyłączenie kar: 🟩+🟥, 🟦, 🟩+🟥, 🟩+🟨, 🟦, 🟩+🟨, 🟥+🟨, 🟧, 🟥+🟨, 🟩+🟨, 🟨, 🟩+🟨, 🟩+🟥



PODEJMIESZ WYZWANIE?

GRY JAVA NR 7928

WIĘCEJ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

JV2108PN7 · JV1958PN7 · JV2080PN7 · JV2122PN7 · JV2117PN7 · JV2043PN7

JV1837PN7 · JV2023PN7 · JV2084PN7 · JV2044PN7 · JV2104PN7 · JV2070PN7

JV2118PN7 · JV2116PN7

JV2120PN7 · JV2071PN7 · JV2119PN7 · JV2024PN7 · JV1939PN7 · JV2107PN7 · JV2123PN7

JV2064PN7 · JV2082PN7 · JV2126PN7 · JV1936PN7 · JV2060PN7 · JV2124PN7 · JV2078PN7 · JV1843PN7 · JV2115PN7 · JV2004PN7

JV1996PN7 · JV2078PN7 · JV1919PN7 · JV1816PN7 · JV2103PN7 · JV2086PN7 · JV2079PN7 · JV2098PN7 · JV2058PN7

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458PN7**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458PN7**).

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458PN7**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

TAPETY NR 7428

B3473273PN7 · B3187834PN7 · B3475103PN7 · B3472453PN7 · B3472449PN7 · B3471873PN7

B3456153PN7 · B3473569PN7 · B3464819PN7 · B3472968PN7

B3462169PN7 · B3473878PN7 · B3463251PN7 · B3472240PN7 · B3450105PN7 · B3472415PN7 · B3462353PN7 · B3473880PN7

B3465249PN7 · B3465384PN7 · B3475076PN7 · B3472063PN7

B3458071PN7 · B3474919PN7 · B3472010PN7 · B3466615PN7 · B3473413PN7

B3475265PN7 · B3471877PN7 · B3476049PN7 · B3476141PN7 · B3476115PN7 · B3476295PN7 · B3476361PN7 · B3475802PN7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271PN7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271PN7**).

FILMY NR 7428

Wykonawca	Tytuł	Numer
GROOVEBUSTERZ	SUPERLOVER	MV3465594PN7
FERGIE FEAT NELLY	PARTY PEOPLE	MV3465592PN7
RIHANNA	TAKE A BOW	MV3465590PN7
ALEX C FEAT Y-ASS	DOKTORSPIELE	MV3454229PN7
JECKYLL AND HYDE	FREEFALL	MV3379090PN7
H20 FEAT. PLATNUM	WHAT'S IT GONNA BE	MV3465588PN7
BLOG 27	CUTE	MV3454226PN7
MAROON 5 FT. RIHANNA	IF I NEVER SEE YOUR FACE	MV3473436PN7
MARIAH CAREY	BYE BYE	MV3473453PN7
ALEX GAUDINO FEAT SHENA	WATCH OUT	MV3473459PN7
EAST CLUBBERS	WHERE ARE YOU	MV3473449PN7
ALEX C. FEAT Y-ASS	DU HAST DEN SCHÖNSTEN	MV3414539PN7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004PN7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004PN7**).

DO KAŻDEGO DZWONKA MMS Z TEKSTEM PIOSENKI GRATIS!

DZWONKI

	DZWONKI	REAL NR 7428	POLI NR 7428
TOP	Alex C feat Yass, DoktorSpiele	RM3428672PN7	PT3428636PN7
	Anarchia (z serialu 39 i pół)	RM3448789PN7	PT3444047PN7
	Crazy loop, Crazy loop (Mm ma ma)	RM3373623PN7	PT3380502PN7
	Ivan Komarenko, Żono moja	RM3460261PN7	PT3460029PN7
	Jak Anioła głos	RM3380616PN7	PT3384742PN7
	Kate Ryan, Ella Ella L'a	RM3469726PN7	PT3469724PN7
	RH+, Po prostu miłość	RM3386316PN7	PT3164999PN7
	Tokyo	RM3460063PN7	PT3451321PN7
	W Aucie	RM3467872PN7	PT3467867PN7
	Zabiorę Cię	RM3460125PN7	PT2460822PN7
HITY	4 minutes	RM3449418PN7	PT3449304PN7
	A gdy jest już ciemno	RM3330761PN7	PT3330336PN7
	Activ, Without You	RM3466362PN7	PT3466541PN7
	Alex C feat Yass, Du bist so Porno	RM3471672PN7	PT3471410PN7
	Cliver, Zaufaj mi (Kanikuły po polsku)	RM3294506PN7	PT3294529PN7
	Code Red, Shut Up (Why Don't...)	RM3469734PN7	PT3469498PN7
	DJ Remo, Eo Ea	RM3468417PN7	PT3472965PN7
	Du Hast Den Schönsten...	RM3407725PN7	PT3388473PN7
	Enrique Iglesias, Can You Hear Me	RM3466378PN7	PT3467865PN7
	Hymn Euro 2008 Shaggy, Feel the Rush	RM3460030PN7	PT3460098PN7
	If Only You	RM3451375PN7	PT3425447PN7
	Jozin z bazin (polska wersja)	RM3436637PN7	PT3438577PN7
	Ławka	RM3474386PN7	PT3466784PN7
	Nie kłam, że kochasz mnie	RM3448792PN7	PT3443944PN7
	Pokonaj siebie	RM3474392PN7	PT3474373PN7
	Rihanna, Take A Bow	RM3458064PN7	PT3460081PN7
	Shaun Baker, Hey Hi Hello	RM3466361PN7	PT3467864PN7
	What's It Gonna Be	RM3466377PN7	PT3448971PN7
POP POLSKI	Agnieszka Włodarczyk, To On	RM3473189PN7	PT3474359PN7
	Boys, Jesteś Szalona	RM2293620PN7	PT1483774PN7
	Cliver, Pokaż jak się kręcisz	RM3460634PN7	PT3461875PN7
	Kasia Wilk, Pierwszy raz	RM3468418PN7	PT3474369PN7
	Niekochanie	RM3474387PN7	PT3471409PN7
	Nowator, Za granicami kraju	RM3473193PN7	PT3471406PN7
	Pokaż na co Cię stać	RM3377648PN7	PT3365862PN7
	Stachursky, Jedwab	RM3430241PN7	PT3430230PN7
	Verba, Gdy...	RM3468422PN7	PT3474671PN7
POP ZAGR.	All I Ever Wanted	—	PT3473839PN7
	Arash, Suddenly	RM3469733PN7	PT3469495PN7
	Code Red, 18	RM3432142PN7	PT3432128PN7
	Give It 2 Me	RM3466571PN7	PT3469497PN7
	Mariah Carey, Bye Bye	RM3469990PN7	PT3470189PN7
	Please Don't Go	RM3474389PN7	PT3469499PN7
	Rihanna, Don't Stop The Music	RM3330743PN7	PT3334027PN7
CLUB	Colonia, Devotion	RM3468416PN7	PT3474368PN7
	Dj Remo & Gosia A, You Can Dance	RM3425813PN7	PT3425382PN7
	Max Ferenthide, Can U Feel It	RM3454032PN7	PT3461903PN7
	No Stress	RM3464100PN7	PT3449301PN7
	Scarlett, Rhythm Of The Night	RM3473194PN7	PT3474668PN7
	Yarabi - Komoyo	RM3473195PN7	PT3474669PN7

JAK POBRAĆ DZWONEK:

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677PN7**).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472PN7**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700,V100)** ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. **SA2410472PN7**).

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452PN7**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT) SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

MAGDA
Lubię: dobrą zabawę
O sobie: wesoła, spontaniczna, sprawdź sam!
Hobby: wszystko na literę **s** ;)
Kontakt: sms **MAGDA** na **7254** tel: ***7428** z komórki

ANIA
O sobie: szczera! bezpośrednia, wierna
Hobby: kamasutra ;)
Lubię: facetów, dobre jedzenie, samochody. Zabawimy się?
Kontakt: sms **ANIA** na **7254** tel: ***7428** z komórki

DARIA
O sobie: Poznasz to zobaczysz co potrafię!
Hobby: kwiaty, film
Lubię: sympatycznych i zwariowanych facetów. Jesteś taki?
Kontakt: sms **DARIA** na **7254** tel: ***7428** z komórki

EDYTA
O sobie: nie lubię mówić o sobie.
Hobby: psychologia
Lubię: poznawać ciekawych ludzi. Może Ciebie?
Kontakt: sms **EDYTA** na **7254** tel: **0-708-777-660**

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY, SFERIA. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). **USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA.**

WapSter.pl®

● WWW.WAPSTER.PL ● WAP.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

Ciekawostki

Czapeczka z basem



iLogic Sound Hat to wełniana, lekka czapka z wszytymi słuchawkami. Jest to kolejny po bluzie i materacu z głośnikami gadżet, który po prostu musisz mieć! Aby podłączyć nakrycie głowy do źródła dźwięku, wystarczy standardowy wtyk 3,5 mm. Cena grającej czapki to 15 funtów (ok. 60 zł).

www.geektoys.pl

Odtwarzacz na basen

uCan to wyjątkowy, wodoodporny odtwarzacz dla ludzi lubiących uprawiać sporty wodne. Sprzęt firmy Ubanana obsługuje formaty MP3 i WMA, ma wbudowane 1 GB pamięci oraz baterię, która wystarczy na 15 godzin pracy. Z playerem można nurkować do głębokości trzech metrów. Kosztuje 99 euro (ok. 320 zł).

www.u-banana.com

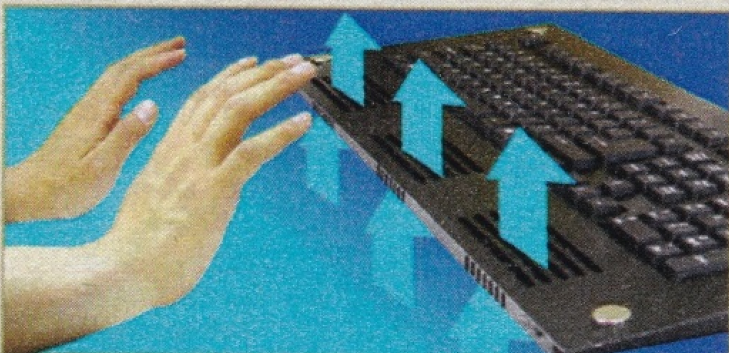
Bambusowy twardziel



Mody na ekologię ciąg dalszy. Firma SimpleTech wyprodukowała dysk twardy, którego obudowa wykonana jest z bambusa, opakowanie pomalowano ekologiczną farbą, a instrukcję obsługi wydrukowano wewnątrz pudełka, żeby oszczędzić kilka drzew. Dysk ma 500 GB pojemności, pracuje w technologii eSATA i FireWire, a kosztuje 150 dolarów (ok. 300 zł).

www.simpletech.com

Powiew z klawiatury



Masz dość przylepiania się do biurka w upalne dni? Japońska firma Thanko zaproponowała klawiaturę, która w miejscu, gdzie spoczywają nadgarstki, ma wbudowane wiatraczki. Wentylatory są aż trzy, co wymaga dodatkowego podłączenia do portów USB. Myślę jednak, że warto. Cena urządzenia to raptem 60 dolarów (ok. 120 zł).

www.fareastgizmos.com

Tańsze peryferia giganta z Redmond

» Microsoft Sidewinder X5 i X6



Choć niepotwierdzone informacje na temat nowych Sidewinderów pojawiły się w internecie już kilka tygodni wcześniej, oficjalną zapowiedź tych peryferiów (myszki X5 i klawiatury X6) Microsoft wyznaczył na 20 sierpnia.

Nowa wersja kultowej myszy dla graczy wygląda jak poprzednia, ale jest dużo lżejsza i łatwiejsza w obsłudze. Zrezygnowano w niej z ciężarków oraz wyświetlacza LCD, urządzenie posiada za to 9 programowalnych przycisków oraz przełącznik dpi.

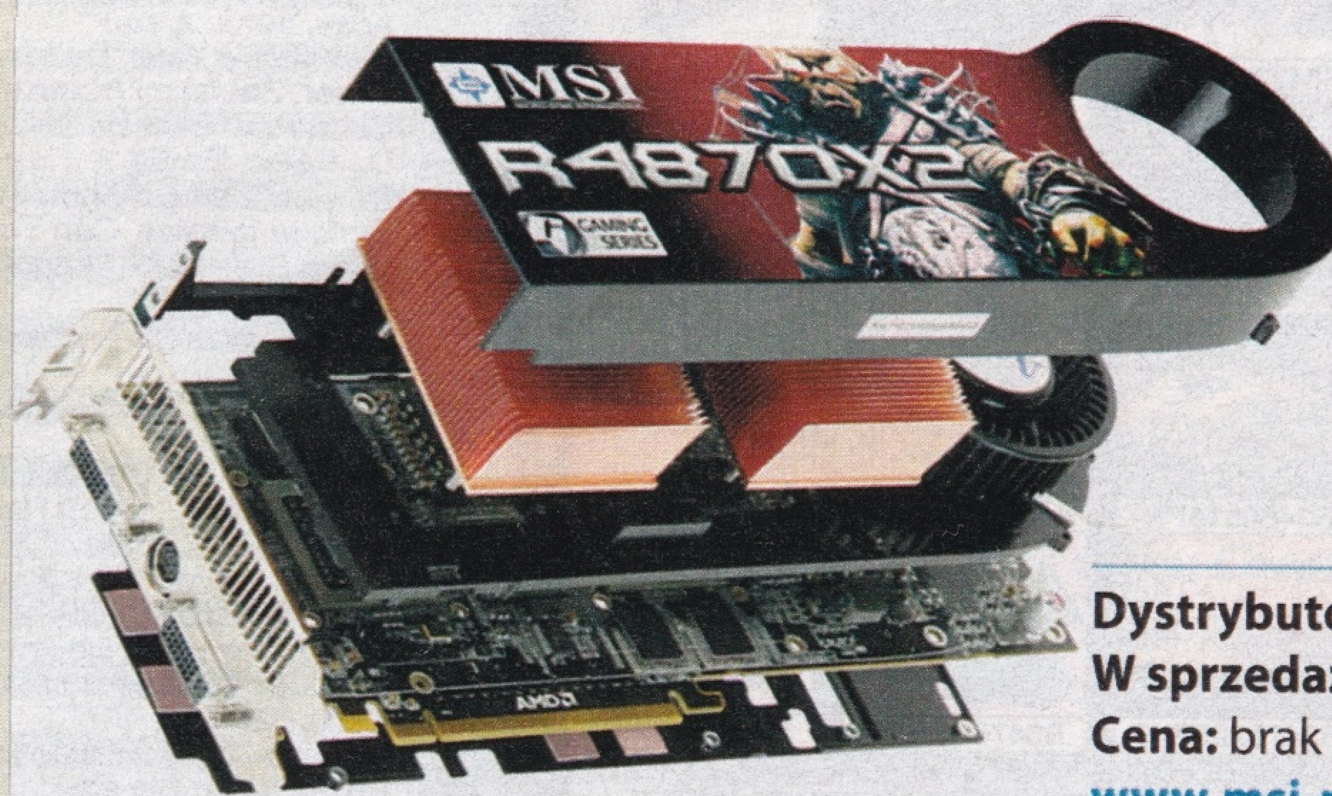
Klawiatura ma natomiast inne udogodnienia. Przede wszystkim umożliwia przypięcie numpada (czyli klawiatury numerycznej) z obu stron jej głównego modułu. X6 wyposażono również w dodatkowe klawisze makr (można do nich przypisać dowolne komendy) oraz dwa potencjometry: jeden odpowiadający za głośność (np. głośników), drugi za intensywność podświetlenia.

Dystrybutor: Microsoft
W sprzedaży od: 17 września (X5), 9 października (X6)
Cena: X5 – 199 zł,
X6 – 249 zł
www.microsoft.com

Mocny konkurent Nvidii

» MSI Radeon 4870 X2

Nową kartę z MSI oparto na dwóch rdzeniach graficznych RV770 oraz 2 GB pamięci GDDR5. Posiada ona dwuslotowy system chłodzenia, obsługę PCI-Express 2.0, CrossFireX, DirectX 10.1, po dwa złącza PCIe oraz mostek PLX PCI-Express 2.0. Rdzenie referencyjnego modelu pracują z częstotliwością 750 MHz, zaś pamięć GDDR5 taktowana będzie zegarem 3600 MHz (efektywnie). Ta sama karta będzie też dostępna w wersji fabrycznie podkręconej (z dopiskiem OC w nazwie) – w niej zegary GPU ustawiono na 780 MHz. Nowe karty zaprezentowano oficjalnie 12 sierpnia, natomiast na półki sklepowe powinny trafić na początku września. Ich cena nie została jeszcze ustalona.



Dystrybutor: MSI
W sprzedaży od: września 2008
Cena: brak
www.msi-polska.pl

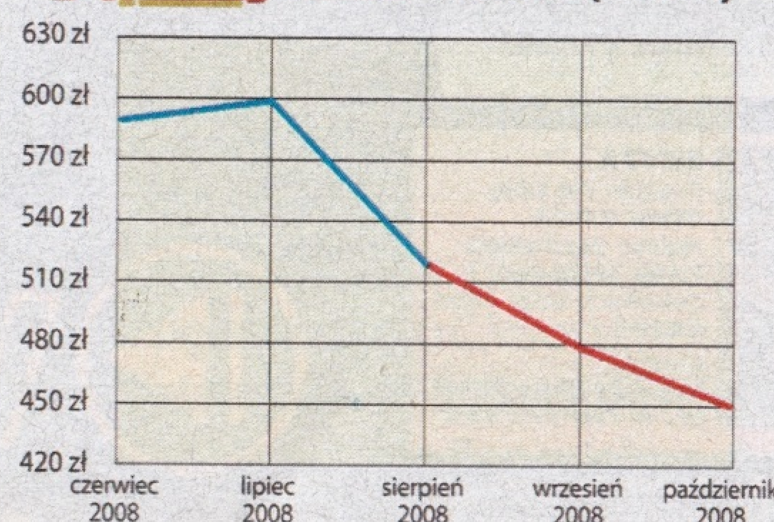
Kalejdoskop cen

Ceny podane za sklepem Komputronik

Ceny komponentów komputerowych ciągle się zmieniają. Poniżej zobrazowana na wykresie kondycja sprzedaży kart graficznych (wybrane, najpopularniejsze modele) oraz prognoza cenowa na najbliższe miesiące. Jeśli planujesz zakupy, być może lepiej poczekać...

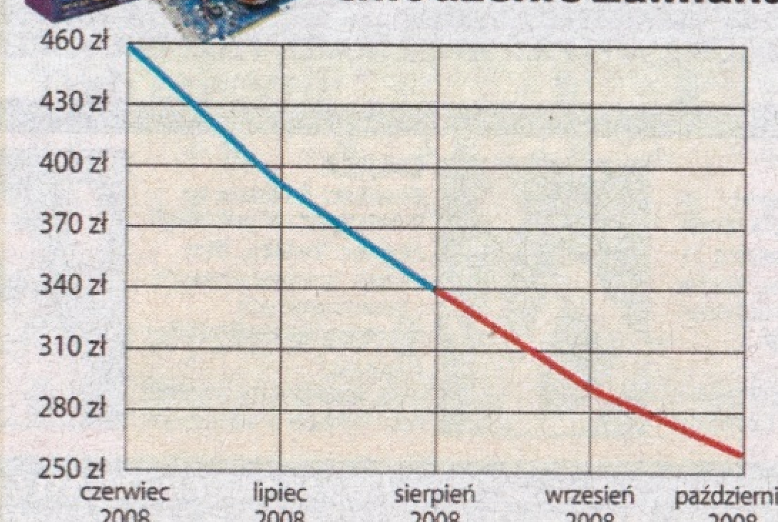


Radeon 4850 Asus 512 MB 2xDVI (PCI-E)



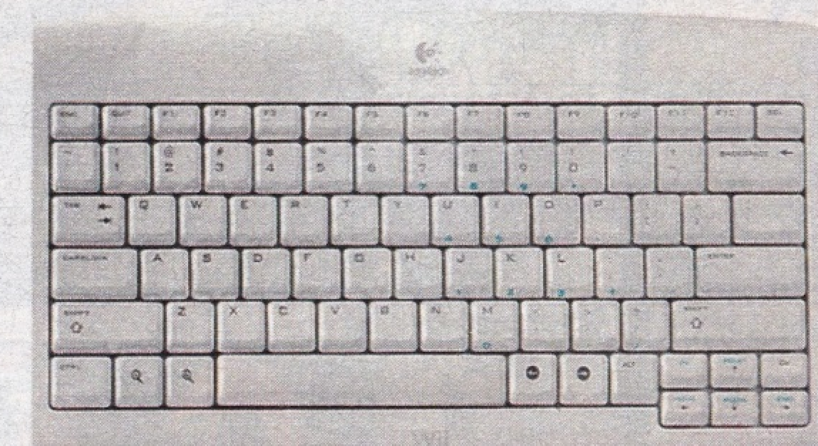


GeForce 9600 GT Gigabyte 512 MB chłodzenie Zalmana



Sieciowe Wii

» Logitech Keyboard



Logitech Cordless Keyboard for Wii to prawdziwa ciekawostka. Do dotychczas wypuszczonych na rynek oryginalnych kontrolerów dołączy jeszcze licencjonowana przez Nintendo klawiatura Logitecha, która ma ułatwić korzystanie z Wii Internet Channel oraz gier z opcją chatu (np. Animal Crossing).

Urządzenie działa w technologii bezprzewodowej 2,4 GHz. Nadano mu charakterystyczny, utrzymany w stylistyce Wii wygląd, czyli biały kolor i specyficzne oznaczenia klawiszy, które znane są doskonale wszystkim posiadaczom konsoli Wii. Mimo niewielkich gabarytów klawiatura jest równie komfortowa jak pełnowymiarowe odpowiedniki, które podpina się do komputerów osobistych. Instalacja jest oczywiście banalnie prosta, tak jak w przypadku wszystkich peryferiów dla Wii. Kontroler posiada specjalne klawisze odpowiadające za najczęściej używane opcje internetowe. Ich rozmieszczenie ułatwia nawigację. Premiera urządzenia przewidziana jest równocześnie w USA i Europie.

Dystrybutor: Logitech
W sprzedaży od: sierpnia 2008
Cena: 99 zł
www.logitech.com

Potężny bas dla mas

» MM 3100 Thunder Power

Zestaw MM 3100, dzięki któremu poczujesz wibracje basów w grach, filmach i słuchając muzyki, składa się z dwóch głośników. Większy, stawiany na podłodze (46 W), wyposażono w wyświetlacz oraz poprawiający właściwości dźwięku tunel bass reflex. Druga kolumna zawiera trzy głośniki plus jeden centralny (w sumie 30 W RMS). Otwory montażowe umożliwiają podwieszenie jej na ścianie. System może być obsługiwany za pomocą poręcznego pilota. Dostępnych jest kilka trybów odtwarzania: X–Bass, Cinema, Hall. Dodatkowo ręcznie da się dostosować charakterystykę niskich i średnich tonów.

Dystrybutor: Manta Multimedia
W sprzedaży od: 5 sierpnia 2008
Cena: 299 zł
www.manta.com.pl



Era wielkich obrazów

» BenQ MP512 ST

Nowoczesne projektory, dzięki którym można komfortowo oglądać filmy i grać, nierzadko kosztują już poniżej 2 tysięcy złotych. Firma BenQ przygotowała konstrukcję w niezwykle atrakcyjnej cenie, przeznaczoną specjalnie dla niebiznesowych użytkowników, w tym graczy.



MP512 ST to urządzenie z najnowszej serii MP Short Throw, cechujące się krótkim dystansem projekcji obrazu, bez strat jakości (co jest ważne w niewielkich pokojach, w jakich zazwyczaj mieszkamy). Dwa zintegrowane 5-watowe głośniki, uniwersalne gniazda komunikacyjne HDMI (HDCP), jasność 2200 ANSI lumenów oraz kontrast 2500:1 wpływają na to, że model ten jest idealny do zastosowań domowych. MP512 ST potrafi generować obraz o przekątnej 55 cali z odległości zaledwie jednego metra!

Dystrybutor: BenQ
W sprzedaży od: 29 lipca 2008
Cena: 1549 zł
www.benq.pl

Powrót do przeszłości

» Joy Competition Pro

Niemiecka firma Speed-Link postanowiła przywrócić do życia legendarny Joy Competition Pro, który w latach osiemdziesiątych był jednym z najpopularniejszych joysticków przeznaczonych dla komputera Amiga. Co najciekawsze, razem z kontrolerem sprzedawany jest pakiet 185 klasycznych gier na Amigę! Dodatkową atrakcją ma być charakterystyczny dźwięk stacji dyskietek, pojawiający się podczas odpalania gier. To prawdziwa stara szkoła!



Competition Pro nie wymaga żadnych sterowników. Jego konstrukcja, tak jak w wypadku pierwowzoru, jest bardzo solidna i odporna. Joy wyposażono w autofire oraz cztery przyciski. Za niewielkie pieniądze można zdobyć kawałek historii gier i przypomnieć sobie niektóre rewelacyjne tytuły, które lata temu spędzały sen z powiek.

Dystrybutor: Maximedia
W sprzedaży od: sierpnia 2008
Cena: 49 zł
www.maximedia.pl

Grafika na maksa!

Producenci kart graficznych wykorzystali wakacje, by zaprezentować nowe generacje swoich układów. Która z nich najlepiej sprawdzi się w nadchodzących grach?

Tempo rozwoju rynku podzespołów potrafi wprowadzić w osłupienie. Szczególnie tych, którzy kilka miesięcy temu zainstalowali w swoich komputerach karty z serii GeForce 9600 lub ATI 3870, by teraz dowiedzieć się, że do sprzedaży trafiają kolejne generacje chipsetów o jeszcze większej mocy obliczeniowej. W pościgu za wydajnością producenci układów graficznych nie mają jednak sentymentów – oto pojawiły się nowe karty, które mają zdysklasyfikować poprzednie modele. Zaatakowały obydwie wiodące firmy – po premierze opartych na nowym chipsecie Nvidii kart GTX 280 i GTX 260, ATI odpowiedziało nieco tańszymi modelami oznaczonymi symbolami HD 3870 i 4850.

Czy w związku z tym nadszedł czas na kolejną wymianę kart graficznych? Z pewnością gdy ulubiona gra niemiłosiernie się ślimaczy, warto to zrobić. Nie należy jednak sugerować się nazewnictwem i symboliką, jakie stosują producenci. Często wprowadzają one w błąd kupującego, który za o wiele mniejszą kwotę może stać się posiadaczem podzespołu wcale nie gorszego, a przy tym lepiej dopasowanego do jego potrzeb. W tym zestawieniu sprawdzimy więc, jak starsze i najnowsze konstrukcje radzą sobie w praktyce.

Ośmiu gigantów

W naszym zestawieniu znalazły się karty oparte na pojedynczych chipsetach firm Nvidia i AMD – zarówno starsze konstrukcje (ciągle dostępne w sprzedaży), jak i najświeższe, oparte na nowatorskich układach i rozwiązaniach. Chipsety wykonane zostały w technologiach 65 nm oraz 55 nm, co przekłada się m. in. na pobór energii niezbędnej do prawidłowej pracy. Nie braliśmy pod uwagę częstotliwości taktowania chipsetu, pamięci czy jednostek shaderów. Po pierwsze trudno je ocenić, po drugie są to jedynie składowe mające wpływ na ogólną wydajność karty, której wyznacznikiem jest liczba klatek wyświetlanych w ciągu sekundy w poszczególnych grach. Różnice pomiędzy modelami są tak duże, że w praktyce trudno jest je bezpośrednio porównywać. To wynik zestawienia w teście najnowszych kart bazujących na układach ATI 4870, 4850 i Nvidii GT 200 z tymi opartymi na układach poprzedniej generacji jak G92 czy RV635. Chcieliśmy w ten sposób pokazać, jak wiele dzieje się w świecie komponentów odpowiedzialnych za generowanie realistycznych obrazów 3D, jak również skłonić do przemyślenia wyboru karty. Okazuje się bowiem, że niektóre z prezentowanych konstrukcji (jak np. GTX 280) są po prostu zbyt zaawansowane, by sporadycznie grający użytkownik mógł je w pełni wykorzystać.

Rodzaj chłodzenia

W większości nowoczesnych kart stosowane jest chłodzenie aktywne, czyli połączenie radiatora z wentylatorem – ten pierwszy odbiera ciepło nagrzewającego się układu, ten drugi dodatkowo schładza go powietrzem. Takie zestawienie ma gwarantować, że obciążony podzespół (np. podczas gry) nie przegrzeje się. Niemniej w sklepach można znaleźć wiele modeli chłodzonych pasywnie. Rozwiązanie to jest oczywiście mniej skuteczne, choć jego obniżona wydajność nie ma większego znaczenia, o ile nie decydujesz się na podkręcanie częstotliwości procesora karty. Jeśli jednak chcesz w ten sposób zwiększyć moc układu, przy chłodzeniu pasywnym może dochodzić do jego przegrzewania. Zaletą tego rozwiązania jest z kolei to, że karta nie generuje hałasu. Jest to więc idealny wybór dla osób, które tylko sporadycznie grają, a cenią sobie cichą pracę komputera. Przy kupnie karty graficznej z pasywnym chłodzeniem należy upewnić się, że obudowa komputera jest odpowiednio wentylowana. Spróbuj także ustawić swój system tak, by nic nie ograniczało przepływu powietrza.



Gigabyte GeForce 9600 GT to karta chłodzona pasywnie. »

Wydajność

Zestawienie prezentuje przed wszystkim wyniki związane z wydajnością kart w grach. W naszym teście jest to liczba klatek obrazu wyświetlona w ciągu jednej sekundy. Im wyższy współczynnik fps (czyli frames per second – klatek na sekundę), tym płynniejsza jest animacja. Przeglądając dane zgromadzone w tabeli porównawczej, szybko zauważysz, jak wielkie różnice występują w wydajności pomiędzy poszczególnymi modelami. Nietrudno również spostrzec, że im droższa karta, tym lepszych osiągów można oczekiwać. Przy wyborze komponentu należy jednak kierować się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem. Bo czy różnica 2-3 klatek na sekundę warta jest zapłacenia dodatkowych 200 czy 400 złotych? A jeżeli już zdecydujesz się na zakup droższego modelu, czy na pewno będziesz w stanie wykorzystać w pełni jego możliwości?

Tanie nie oznacza złe

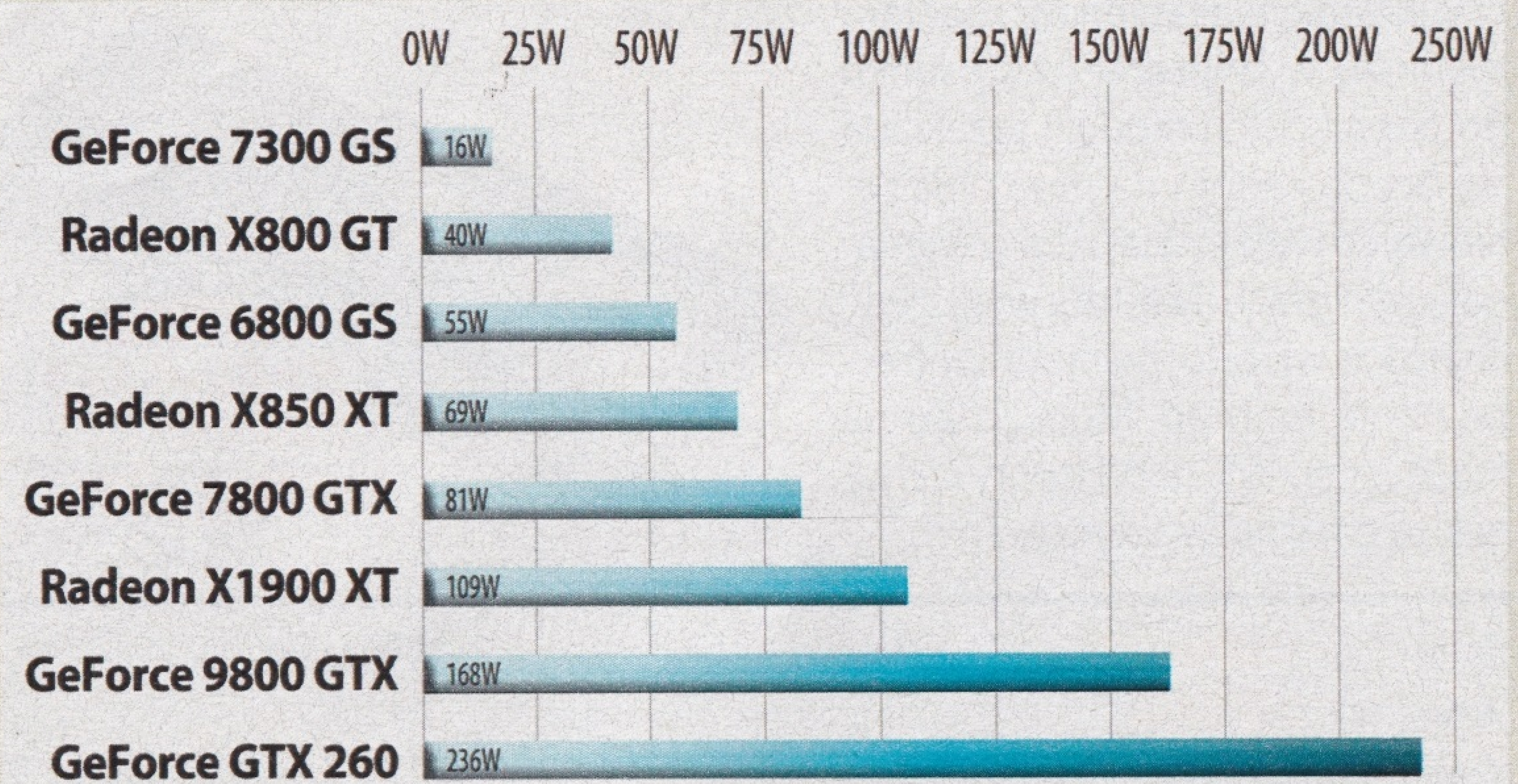
Osoby mające ograniczony budżet powinny rozważyć kupno kart z niższej półki. Ich wydajność nie jest może imponująca, ale z pewnością wystarcza do uruchomienia większości dostępnych na rynku gier. Tylko czasem będziesz zmuszony do zmniejszenia rozdzielczości lub jakości detali. W rozdzielczości 1280 x 1024 z włączonymi wszystkimi efektami najtańsze modele uzyskują prawie 30 klatek na sekundę. Mają więc zapas mocy obliczeniowej, żeby radzić sobie z mniej wymagającymi grami.

Proponowane rozwiązanie niskobudżetowe ma jednak pewne wady. Po pierwsze, decydując się na kupno karty, która lada chwila zniknie z półek sklepowych, możesz być pewny, że w ciągu kilku miesięcy pojawią się kolejne podzespoły, które w testach będą biły twój świeży zakup o dziesiątki fps-ów. Po drugie, prędzej czy później zostanie wydana produkcja, której uruchomienie stanie się niemożliwe – a nawet gdy ją odpalisz, nie będziesz mieć odpowiedniego komfortu z gry z powodu rwącej się animacji.

Dużo więcej prądu

Zapotrzebowanie elementów elektronicznych na energię czasami przyprawia o ból głowy. Najnowsze modele podczas wzmożonych obliczeń są w stanie pobrać prawie 250 watów – co oznacza pokaźne rachunki od dostawcy energii. W takim przypadku komputer musi też zostać zaopatrzony w odpowiednio mocny zasilacz, który zapewni dawkę prądu niezbędną do poprawnej pracy układu graficznego i wszystkich pozostałych podzespołów.

Producenci kart od dawna stosują w swoich konstrukcjach porty do dostarczania dodatkowego zasilania. Twój zasilacz powinien być wyposażony w odpowiednie wtyczki. Jeżeli jednak nie jest, przejściówki znajdziesz w pudełku z kartą; możesz je też dokupić w sklepie. Jeśli mimo wszystko okaże się, że w czasie intensywnego grania komputer nagle przestaje reagować, zawiesza się lub restartuje, niezbędne stanie się sprawdzenie zasilacza, a być może i jego wymiana na nieco mocniejszy model. W twoim zestawie powinno znaleźć się urządzenie mogące zapewnić około 400-500 watów. To wystarczy do sprawnego działania nie tylko karty, ale i reszty podzespołów.



Powyższy wykres prezentuje zużycie energii przez przykładowe chipsety w trybie obciążenia, czyli wtedy, gdy grasz. Żeby sobie uświadomić, jak bardzo prądochłonne są układy, warto zrobić małe przeliczenie. Podane wartości to orientacyjna ilość prądu, jaka zostanie zużyta przez godzinę pracy urządzenia. Na przykład Radeon X1900 XT pobiera 109 W. Koszt dostarczenia takiej ilości prądu do mieszkania wynosi ok. 80 gr. Łatwo więc policzyć, że jeśli spędzasz przed komputerem po 3 godziny dziennie, po miesiącu twój rachunek za samą kartę może sięgnąć kwoty 72 zł! Oczywiście trzeba jeszcze doliczyć ilość energii pobieranej przez inne podzespoły i peryferia, np. drukarkę, monitor czy głośniki. A to kolejne od 100 do 300 W dodatkowego obciążenia do rachunku z elektrowni.

Zrób miejsce

Już po kilku minutach gry karty graficzne rozgrzewają się do czerwoności – ilość ciepła, którą należy odprowadzić, jest ogromna. Nic dziwnego, że coraz częściej producenci decydują się na pokaźne gabarytowo układy chłodzenia, a w efekcie cała konstrukcja zajmuje dwa sloty PCI. Kupując kartę, musisz mieć na uwadze jej rozmiary. Sprawdź, w jaki sposób rozlokowane są elementy płyty głównej. Nawet najmniejszy kondensator wystający z płyty może uniemożliwić montaż podzespołu. Często system chłodzenia procesora bywa wielkich gabarytów, zajmuje więc sporo miejsca. Nie pozostaje nic innego jak wymierzenie linijką wolnej przestrzeni wewnątrz obudowy komputera. Zwykle nie zwraca się uwagi na ten aspekt przy zakupie karty, ale może to być przyczyną poważnych kłopotów.

Trójwymiar w DirectX

W wielkim skrócie można powiedzieć, że biblioteki DirectX odpowiedzialne są za komunikację między grą a kartą graficzną. W efekcie ich pracy obraz dwu- lub trójwymiarowy generowany jest według wytycznych programistów. Biblioteki oferują dziesiątki funkcji i mechanizmów, które w większym lub mniejszym stopniu mają wpływ na jakość oraz płynność przedstawionego na monitorze obrazu. Wraz z wprowadzeniem systemu Windows Vista w świecie komponentów zajmujących się oprawą wizualną doszło do małej rewolucji – wszystko za sprawą nowych bibliotek DirectX opatrzonych numerem 10, w jakie wyposażony został nowy system Microsoftu. Aby skorzystać z ich dobrodziejstw (m.in. obsługi standardu cieniowania obiektów shader model 4.0), musisz posiadać podzespół wspierający jej funkcje. Wszystkie karty w naszym porównaniu spełniają te wymogi i zapewniają generowanie obrazu jeszcze bardziej realistycznego niż w przypadku starszej wersji DX. Biblioteki z numerkiem 10 nie zadomowiły się jeszcze dobrze na komputerach – ponieważ pracują tylko w systemie Vista, wymagającym dość wydajnego zestawu – a już Microsoft zapowiedział kolejną edycję multimedialnych bibliotek: DirectX 11. Również ona tworzona jest z myślą o najnowszym Windowsie, ale i jego następcach. DX 11 ma wprowadzić kilka ulepszeń, takich jak obsługa wielowątkowości. Użytkownicy świeżo zakupionych kart graficznych mogą spać spokojnie – nie będzie potrzeby wymiany sprzętu.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Złącza karty



1 D-Sub – analogowe złącze stosowane do podłączenia monitorów CRT i LCD. Coraz częściej zastępowane przez cyfrowe złącze DVI-I.
2 DVI – cyfrowe złącze stosowane przy połączeniach karty graficznej i monitora. Przesyła zarówno dane cyfrowe, jak i analogowe, co po zastosowaniu odpowiedniego adaptera umożliwia podłączenie do monitora z wejściem analogowym.
3 HDMI – standard przesyłania cyfrowego obrazu, stosowany przy podłączeniu z monitorem lub telewizorem. Inaczej niż przez DVI, możliwy jest dodatkowo transfer ścieżki audio. Producenci kart często w zestawie dołączają adapter DVI – HDMI.
4 S-Video – standard przesyłania sygnału wizyjnego stosowany przy podłączeniu z TV. Korzysta z dwóch linii: sygnału luminancji (informacje o jasności obrazu) i sygnału chrominancji (informacje o nasyceniu barw).
5 Dodatkowe zasilanie – z powodu dużego zapotrzebowania na energię karty graficzne wyposażone bywają w dodatkowe złącza zasilające. Stosuje się kilka różnych typów gniazd.

Nasz wybór

Wybór nie był zbyt trudny, szczególnie biorąc pod uwagę wyniki wydajności. Nowy chipset Nvidii radzi sobie rewelacyjnie z najświeższymi, wymagającymi grami równie dobrze jak starsze karty z przesuwaniem okienek w Windowsie. Moc obliczeniowa jest niewyobrażalna, skoro w tak skomplikowanej graficznie grze jak Crysis nawet przy ustawieniach High i w rozdzielczości 1920 x 1200 punktów można uzyskać animację na poziomie płynności przekraczającym 30 fps. Jeżeli jesteś maniakiem komputerowej rozrywki, produkt ten powinien znaleźć się na pierwszym miejscu twojej listy najbliższych zakupów.

Procedury testowe

Najważniejszą częścią testu było sprawdzenie wydajności w grach. W pozostałych zastosowaniach właściwości i możliwości kart są bardzo podobne. Podczas testów wykorzystaliśmy dwa tytuły: Crysis i World in Conflict. Uzupełnieniem wyników są dane z programu 3DMark06. Każdy z testów uruchomiony został w 3 rozdzielczościach: 1280 x 1024, 1600 x 1200 i 1920 x 1200. Na komputerze zainstalowany był Windows XP z SP3 i Windows Vista SP1, w obu przypadkach z najnowszymi sterownikami. Konfiguracja zestawu testowego: Intel Core 2 Duo E4300 @ 3 GHz, 2 GB RAM Geil, Ultra 800 MHz 4-4-4-12, płyta główna PSB Deluxe.

Relacja ceny do jakości obliczona została według wzoru: ocena końcowa/(cena dystrybutora/średnia cena wszystkich produktów biorących udział w teście).

1. miejsce Zotac GeForce GTX 280 AMP

Dwukrotnie zwiększona liczba tranzystorów w chipsecie (w stosunku do poprzednich modeli) przekłada się bezpośrednio na moc obliczeniową, co widać zwłaszcza w wymagających grach. Niestety wraz z wydajnością wzrosło również zapotrzebowanie na prąd, którego Zotac może „przejeść" 182 W (spory rachunek za energię gwarantowany).




Ocena
Jakość/cena
Cena 1275,00 zł

Plusy
- bezkonkurencyjna wydajność
- bezproblemowy montaż
- system oszczędzania energii (w trybie zwykłej pracy w Windowsie)

Minusy
- cena
- zapotrzebowanie na energię

Producent: Zotac
Dystrybutor: ABC Data
Internet: www.abcdata.com.pl

2. miejsce Zotac GeForce GTX 260 AMP

Podobnie jak GTX 280 AMP, charakteryzuje się znacząco poprawioną mocą obliczeniową – ale jeszcze większym zapotrzebowaniem na energię. Po uruchomieniu wymagającej gry karta „pożera" nawet 236 W! Natomiast podczas zwykłej pracy w Windowsie zużycie prądu jest mniejsze niż w przypadku starszego modelu 9600 z chipsetem G94.



Ocena
Jakość/cena
Cena 875,00 zł

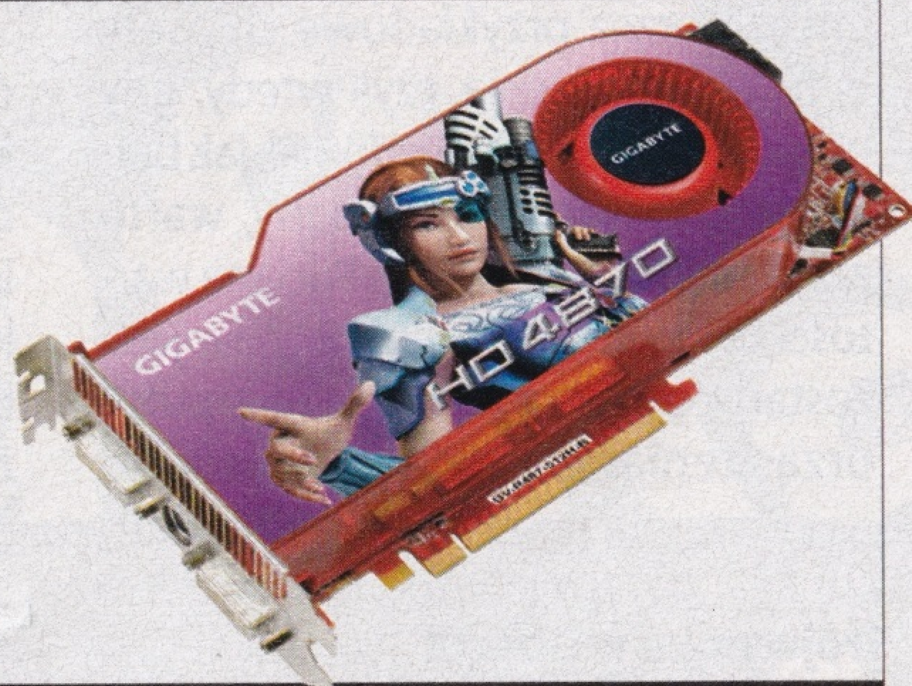
Plusy
- wydajność
- stosunkowo cichy system chłodzenia
- niewielki pobór energii podczas pracy w Windowsie

Minusy
- zapotrzebowanie na energię

Producent: Zotac
Dystrybutor: AB
Internet: www.ab.pl

3. miejsce Gigabyte HD 4870

Karta nie radzi sobie tak dobrze z wyświetlaniem grafiki jak liderzy zestawienia, jednak mimo to sprawdza się nawet w bardzo wymagających grach – wystarczy niewielkie obniżenie rozdzielczości. Uwagę zwraca cena produktu, która w porównaniu z możliwościami jest bardzo dobra. Gdyby tylko karta zużywała mniej energii...



Ocena
Jakość/cena
Cena 720,00 zł

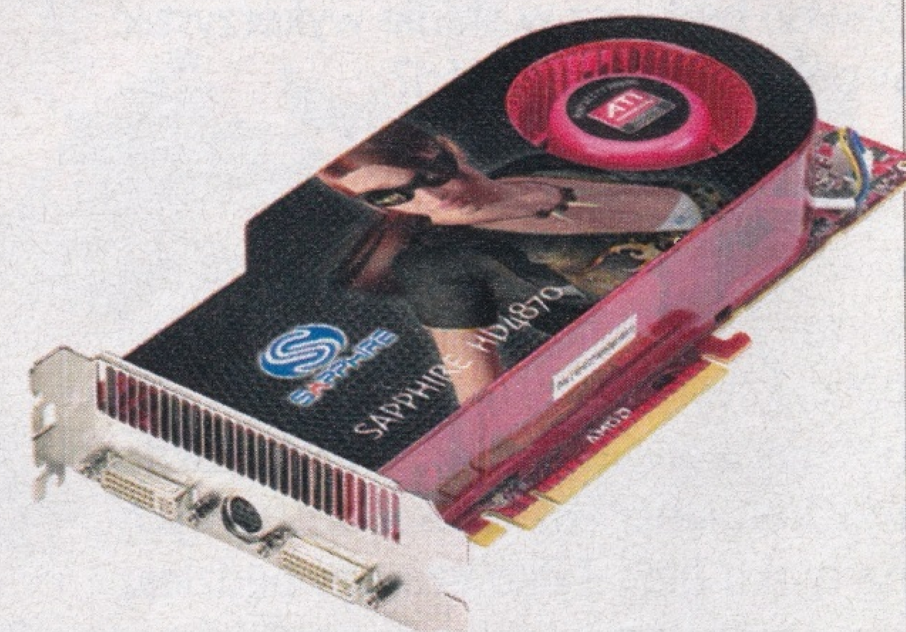
Plusy
- wydajność
- cena
- bezproblemowy montaż

Minusy
- mimo wszystko spore zapotrzebowanie na energię

Producent: Gigabyte
Dystrybutor: Gigabyte Polska
Internet: www.gigabyte.pl

4. miejsce Sapphire HD 4870

Model o identycznym procesorze jak poprzednik i równie zbliżonych wynikach testu. Ze względu na rozbudowany system chłodzenia wymaga montażu w dwóch slotach. Dzięki temu nadmiar ciepła jest skutecznie odprowadzany – masz pewność, że chipset karty posiada odpowiednią temperaturę nawet w najgorętsze dni.



Ocena
Jakość/cena
Cena 780,00 zł

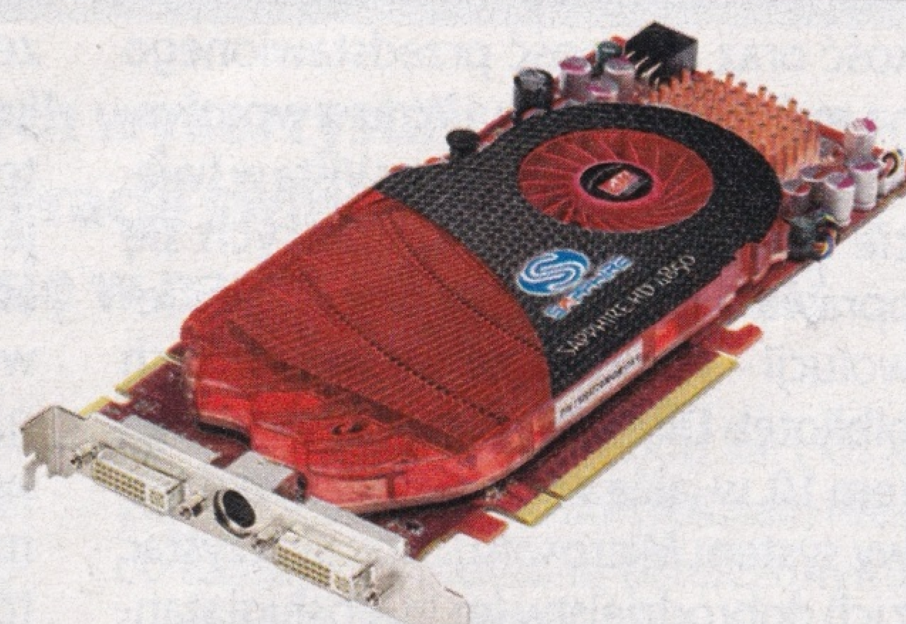
Plusy
- wydajność
- system chłodzenia

Minusy
- cena
- zapotrzebowanie na energię

Producent: Sapphire
Dystrybutor: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com

5. miejsce Sapphire HD 4850

Model pobiera niewiele więcej mocy niż 100-watowa żarówka, więc jest znacznie bardziej oszczędny od kart w ścisłej czołówce zestawienia. Mimo to sprawdza się w nowych i wymagających grach – wystarczy zmiana rozdzielczości na niższą i wciąż możesz cieszyć się płynnością oraz jakością wyświetlanego obrazu.



Ocena
Jakość/cena
Cena 480,00 zł

Plusy
- wydajność
- możliwości
- niskie zużycie energii

Minusy
- stosunkowo głośne chłodzenie
- mocno się nagrzewa

Producent: Sapphire
Dystrybutor: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com

6. miejsce Zotac GeForce 9800 GTX

Chipset wykonany w technologii 65 nm ma dość spore zapotrzebowanie na energię i wydziela dużo ciepła. Nie dziwi więc zastosowanie układu chłodzenia zajmującego dodatkowy slot. Przy niektórych ustawieniach sterowników i gier karta wypada nieco gorzej od konkurencyjnego modelu Sapphire HD 4850 opartego na układzie ATI.



Ocena
Jakość/cena
Cena 560,00 zł

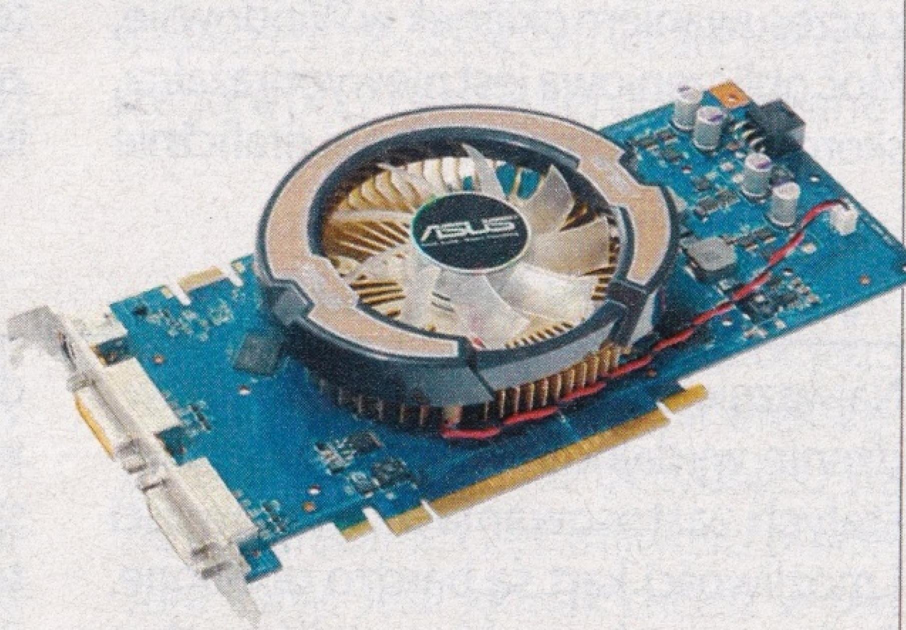
Plusy
- niezła wydajność
- ciche chłodzenie
- długi okres gwarancyjny

Minusy
- pobór energii
- wydziela sporo ciepła

Producent: Zotac
Dystrybutor: AB
Internet: www.ab.pl

7. miejsce Asus EN9600GT TOP

Idealna propozycja dla użytkowników, którzy tylko od czasu do czasu umilają sobie czas grając. W najnowszych hitach karta nie radzi sobie zbyt dobrze w wysokiej rozdzielczości i z maksymalną jakością grafiki. Natomiast świetnie spisuje się w nieco mniej wymagających tytułach. Gdyby tylko nie to astronomiczne zapotrzebowanie na energię...



Ocena
Jakość/cena
Cena 399,00 zł

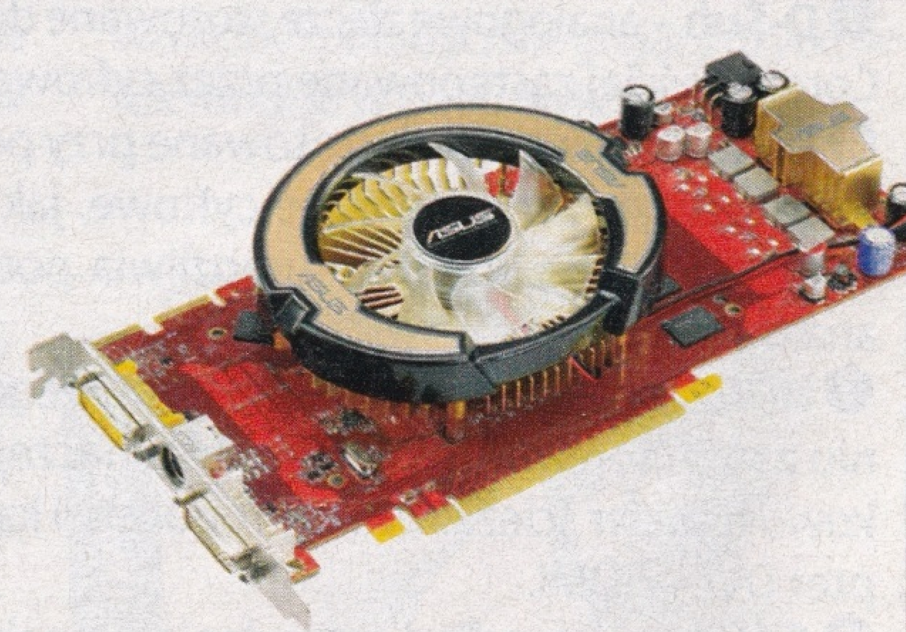
Plusy
- niezbyt wygórowana cena
- układ chłodzenia
- wystarcza do uruchomienia większości gier

Minusy
- ogromny pobór energii
- słabe wyniki w wysokiej rozdzielczości

Producent: Asus
Dystrybutor: Asus Polska
Internet: www.asus.pl

8. miejsce Asus EAH 3870 TOP

Jeszcze jedna niskobudżetowa karta dla grających sporadycznie. Model Asusa oferuje płynną rozgrywkę jedynie w mniej wymagających tytułach. Niestety – podobnie jak w konkurencyjnym komponencie opartym na układzie Nvidii – zużycie energii jest niemałe, nawet podczas zwykłego przeglądania stron WWW czy edytowania tekstu.



Ocena
Jakość/cena
Cena 439,00 zł

Plusy
- niezbyt wygórowana cena
- jednoslotowy układ chłodzenia
- stosunkowo cichy układ chłodzenia

Minusy
- zapotrzebowanie na energię
- słabe wyniki w wymagających grach

Producent: Asus
Dystrybutor: Asus Polska
Internet: www.asus.pl

Tabela prezentuje zestawienie wyników kart graficznych wybranych przez redakcję. Oceny zostały obliczone na podstawie średniej ważonej.

Ceny aktualne na dzień 11.08.2008 r.

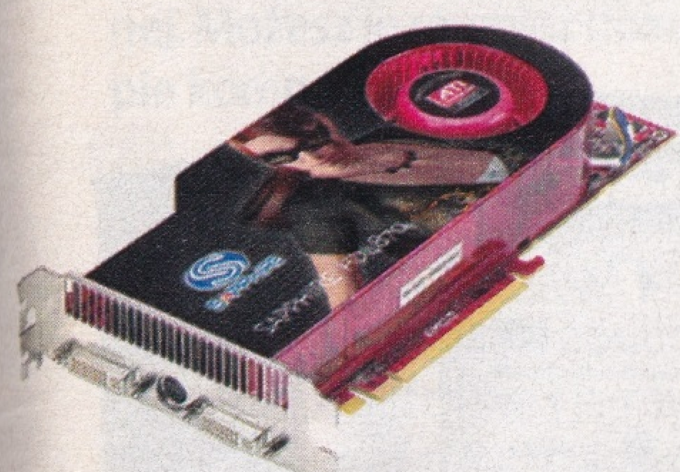


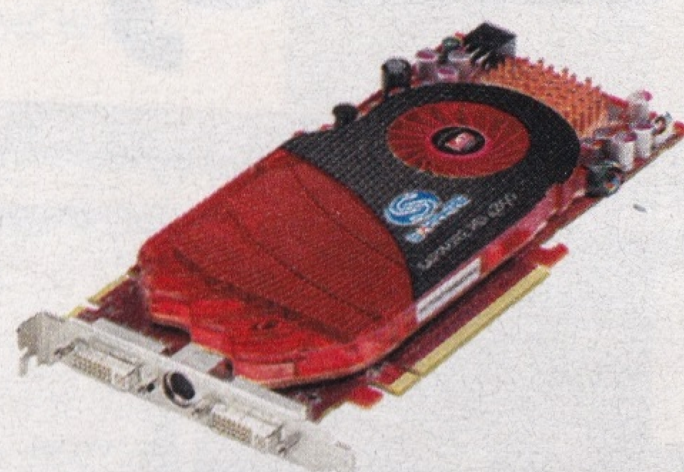




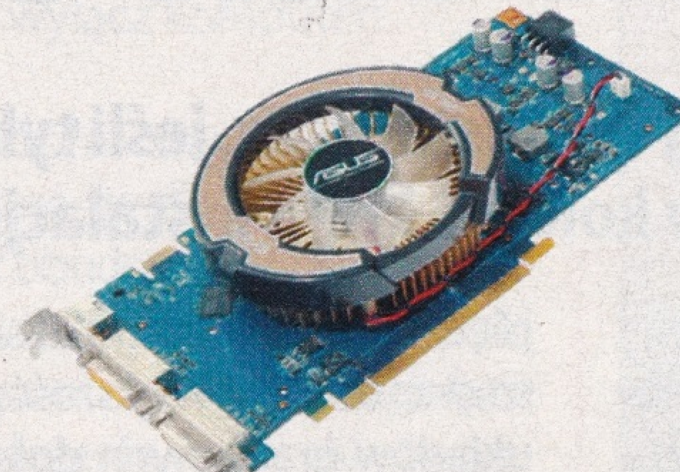
Miejsce w teście		1. miejsce		2. miejsce		3. miejsce	
Model		**Zotac GeForce GTX 280 AMP**		**Zotac GeForce GTX 260 AMP**		**Gigabyte HD 4870**	
Producent	Waga	**ABC Data**	Ocena	**AB**	Ocena	**Gigabyte Polska**	Ocena
Serwis (producenta)							
Gwarancja	5%	standardowa – 24 miesiące[1]	6,0	standardowa – 24 miesiące[1]	6,0	standardowa – 24 miesiące	6,0
Rodzaj gwarancji	2%	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0
Telefoniczna pomoc	2%	brak	1,0	0 71 324 05 00	5,0	brak[2]	1,0
Pomoc online (adres internetowy)	1%	**www.abcdata.com.pl**	2,5	**www.ab.pl**	5,0	**www.gigabyte.pl**	6,5
Informacja telefoniczna	0%	0 22 676 08 60	-	0 71 324 05 00	-	brak[2]	-
Suma	**10%**		**4,65**		**5,70**		**5,05**
Instalacja							
Język instalatora	1%	polski	10	polski	10	polski	10
Działanie w systemie Windows Vista	3%	bez problemu	10	bez problemu	10	bez problemu	10
Montaż w slocie	4%	wymaga 2 wolnych slotów	8,25	wymaga 2 wolnych slotów	8,25	wymaga 2 wolnych slotów	8,25
Podłączenie dodatkowego zasilania	2%	1 x 8 pinów i 1 x 6 pinów	9,0	2 x 6 pinów	8,25	2 x 6 pinów	8,25
Suma	**10%**		**9,10**		**8,95**		**8,95**
Wydajność							
Crysis 1280 x 1024 (fps)	7%	50	10	45	9,0	36	6,5
Crysis 1600 x 1200 (fps)	8%	40	10	34	9,0	27	7,5
Crysis 1920 x 1200 (fps)	9%	33	10	28	9,0	22	7,5
World in Conflict 1280 x 1024 (fps)	7%	45	10	44	9,5	42	9,0
World in Conflict 1600 x 1200 (fps)	8%	45	10	43	9,5	41	8,25
World in Conflict 1920 x 1200 (fps)	9%	45	10	42	9,0	41	8,25
3DMark 2006 (punkty)	7%	13 192	10	12 710	9,5	12 440	9,0
Suma	**55%**		**10**		**9,20**		**7,99**
Jakość obrazu							
Jakość obrazu na wyjściu DVI	4%	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10
Jakość odtwarzania filmów	4%	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10
Dekoder HDCP	2%	tak	10	tak	10	tak	10
Suma	**10%**		**10**		**10**		**10**
Dane techniczne							
Chipset	0%	Nvidia GT200	-	Nvidia GT200	-	ATI RV770 XT	-
Taktowanie GPU (MHz)	0%	602	-	576	-	750	-
Taktowanie jednostek cieniowania (MHz)	0%	1400	-	1400	-	750	-
Ilość pamięci RAM (MB)	5%	1024	10	896	7,5	512	5,0
Typ pamięci RAM	3%	GDDR3	5,75	GDDR3	5,75	GDDR5	10
Maksymalny pobór mocy (W)	4%	182	6,5	236	4,5	160	8,25
Złącza wideo	3%	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25
Suma	**15%**		**7,87**		**6,5**		**7,52**
Wynik testu							
Serwis (producenta)	**10%**		**4,65**		**5,70**		**5,05**
Instalacja	**10%**		**9,10**		**8,95**		**8,95**
Wydajność	**55%**		**10**		**9,20**		**7,99**
Jakość obrazu	**10%**		**10**		**10**		**10**
Dane techniczne	**15%**		**7,87**		**6,5**		**7,52**
Ocena końcowa			**9,02**		**8,5**		**7,92**
Jakość/cena			**5,09**		**7,17**		**7,89**
Cena dystrybutora		**1275,00 zł**		**875,00 zł**		**720,00 zł**	
Najniższa cena znaleziona przez redakcję		1245,00 zł (Arest, **www.arest.pl**)		brak		brak	

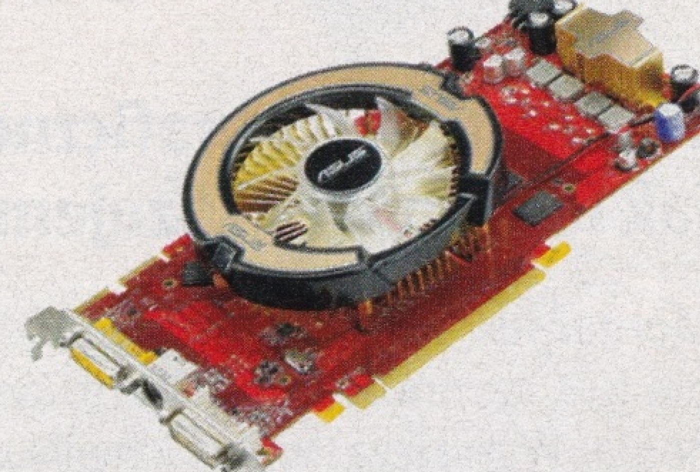
[1] Po rejestracji na stronie producenta możliwość wydłużenia gwarancji do 5 lat. [2] Pomoc i informacja handlowa w języku polskim tylko za pomocą e-maila. [3] Biuro regionalne nie prowadzi sprzedaży detalicznej oraz nie świadczy wsparcia technicznego dla klientów końcowych.

4. miejsce
Sapphire HD 4870


5. miejsce
Sapphire HD 4850


6. miejsce
Zotac GeForce 9800 GTX


7. miejsce
Asus EN9600GT TOP


8. miejsce
Asus EAH 3870 TOP


Sapphire	Ocena	Sapphire	Ocena	AB	Ocena	Asus Polska	Ocena	Asus Polska	Ocena
standardowa – 24 miesiące	6,0	standardowa – 24 miesiące	6,0	standardowa – 24 miesiące[1]	6,0	standardowa – 24 miesiące	6,0	standardowa – 24 miesiące	6,0
u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0
brak[3]	1,0	brak[3]	1,0	0 71 324 05 00	5,0	0 22 571 80 40	5,0	0 22 571 80 40	5,0
www.sapphiretech.com	6,5	www.sapphiretech.com	6,5	www.ab.pl	5,0	www.asus.pl	6,5	www.asus.pl	6,5
brak[3]	-	brak[3]	-	0 71 324 05 00	-	brak[4]	-	brak[4]	-
	5,05		5,05		5,70		5,85		5,85
polski	10	polski	10	polski	10	polski	10	polski	10
bez problemu	10	bez problemu	10	bez problemu	10	bez problemu	10	bez problemu	10
wymaga 2 wolnych slotów	8,25	wymaga 2 wolnych slotów	8,25	wymaga 2 wolnych slotów	8,25	wymaga 1 wolnego slota	10	wymaga 1 wolnego slota	10
2 x 6 pinów	8,25	2 x 6 pinów	8,25	2 x 6 pinów	8,25	1 x 6 pinów	10	1 x 6 pinów	10
	8,95		8,95		8,95		10		10
36	6,5	30	5,75	33	6,25	27	5,0	29	5,5
27	7,5	21	5,5	23	6,25	19	4,5	22	5,75
22	7,5	16	5,0	11	3,25	17	5,75	18	6,5
42	9,0	45	10	42	9,0	28	6,5	15	3,25
41	8,25	42	9,0	39	7,5	20	4,5	11	3,25
41	8,25	38	8,0	34	6,5	18	4,5	10	3,25
12 440	9,0	11 482	8,0	12 310	8,75	8208	6,5	7779	5,0
	7,99		7,26		6,65		5,28		4,65
bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10
bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10	bez zastrzeżeń	10
tak	10	tak	10	tak	10	tak	10	tak	10
	10		10		10		10		10
ATI RV770 XT	-	ATI RV770 Pro	-	Nvidia G92	-	Nvidia G94	-	ATI RV635	-
750	-	625	-	675	-	720	-	851	-
750	-	625	-	1688	-	180	-	851	-
512	5,0	512	5,0	512	5,0	512	5,0	512	5,0
GDDR5	10	GDDR3	5,75	GDDR3	5,75	GDDR3	5,75	GDDR4	7,5
160	8,25	160	8,25	168	7,5	150	8,5	142	8,75
2 x DVI, 1 x S-Video	8,25	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25	2 x DVI	7,5	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25	2 x DVI, 1 x S-Video	8,25
	7,52		6,67		6,32		6,73		7,15
	5,05		5,05		5,70		5,85		5,85
	8,95		8,95		8,95		10		10
	7,99		7,26		6,65		5,28		4,65
	10		10		10		10		10
	7,52		6,67		6,32		6,73		7,15
	7,92		7,39		7,07		6,49		6,22
	7,29		9,64		7,45		10		10
780,00 zł		480,00 zł		560,00 zł		399,00 zł		439,00 zł	
722,00 zł (Agito, www.ww.agito.pl)		brak		brak		brak		390,00 zł (Olimp, www.olimp.sklep.pl)	

[4] Informacja handlowa u autoryzowanych dystrybutorów.

Montaż karty graficznej

Wymiana karty graficznej to prosta rzecz, jeśli tylko wiesz, jak to zrobić. Pokazujemy kolejne kroki instalacji.

Montaż lub wymiana karty graficznej nie jest czynnością trudną do wykonania. Wystarczą: wolna chwila, śrubokręt i minimalna wiedza techniczna. W tym artykule pokażemy, jak bezpiecznie przeprowadzić demontaż starego podzespołu i montaż nowego, a także jak pobrać i zainstalować aktualne sterowniki.

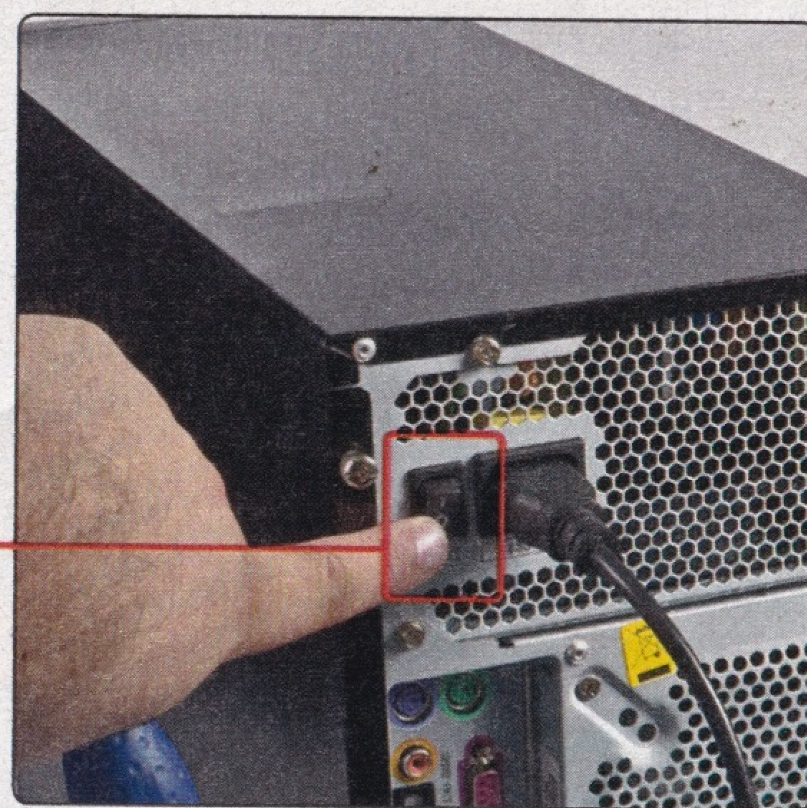
Jedynym utrudnieniem może być rozmieszczenie elementów płyty głównej. Zbyt mała ilość miejsca w obudowie potrafi uczynić montaż nowej karty niemożliwym, szczególnie gdy posiada ona masywny układ chłodzenia, który zajmuje dodatkowy slot PCIe. Zanim więc zdecydujesz się na wymianę, sprawdź dokładnie gabaryty interesującego cię modelu i wolną przestrzeń w komputerze. Warto również od razu zaopatrzyć się w przejściówki umożliwiające podpięcie pomocniczego zasilania bezpośrednio do karty. Większość producentów układów graficznych dołącza tego rodzaju adaptery do zestawu, lecz nie jest to regułą. Przy przeprowadzaniu wszystkich opisanych poniżej operacji należy zachować szczególną ostrożność. Przed odkręceniem obudowy i wyjęciem elementów komputera sprawdź, czy jest on odłączony od zasilania. Niektóre z podzespołów, takie jak układy chłodzenia, mogą się nagrzewać nawet do 100°C, może więc dojść do poparzenia! Zawsze więc odczekaj kilka minut, co da czas na ochłodzenie się wnętrza maszyny. Pamiętaj również, że komponenty są wrażliwe na wyładowania elektrostatyczne. Przed przystąpieniem do przeróbek warto dotknąć przedmiotu uziemionego, np. kaloryfera.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

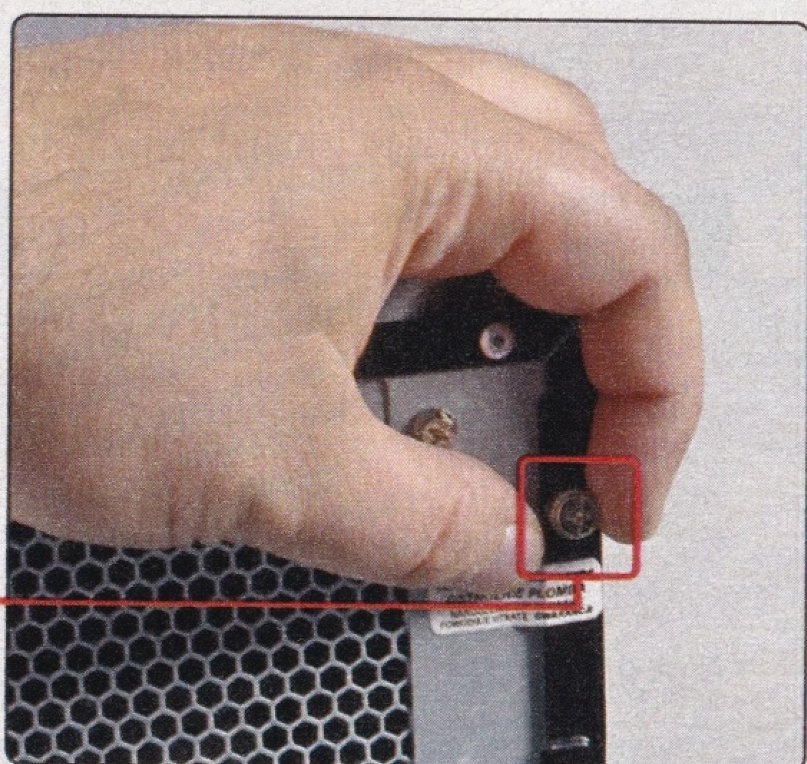


Wyjmowanie karty graficznej

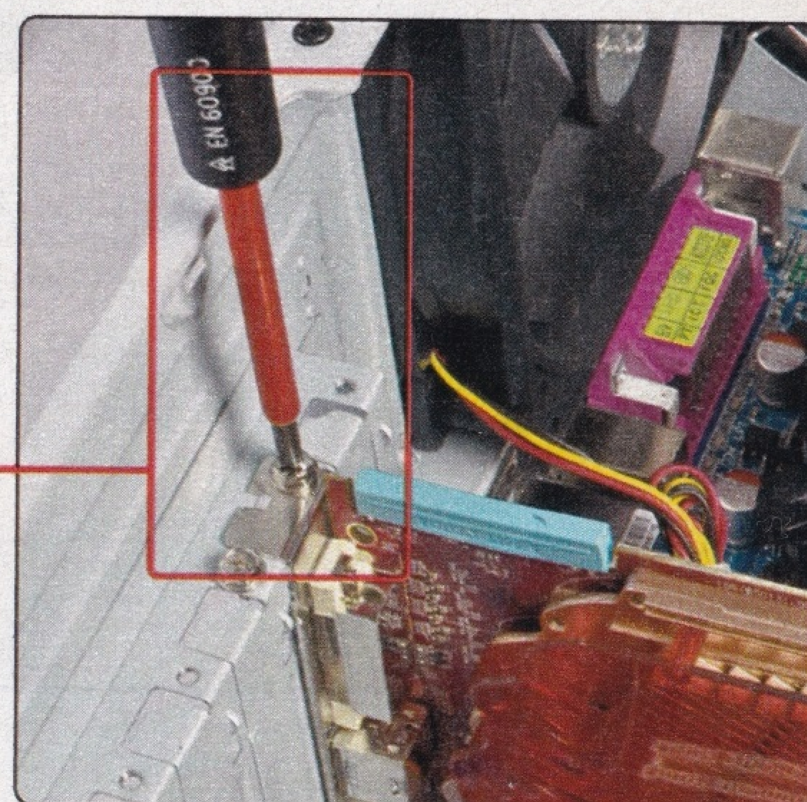
Komputery uważane są za dość bezpieczne w użytkowaniu, jednak przed rozpoczęciem prac w ich wnętrzach należy bezwzględnie postępować według poniższych kroków. Przede wszystkim zabezpieczy to osobę buszującą w obudowie przed porażeniem prądem, po drugie uchroni elementy elektroniczne przed przypadkowym zwarciem i uszkodzeniem. Operację najlepiej przeprowadzić na biurku, zapewniając sobie punktowe oświetlenie, np. za pomocą lampki.



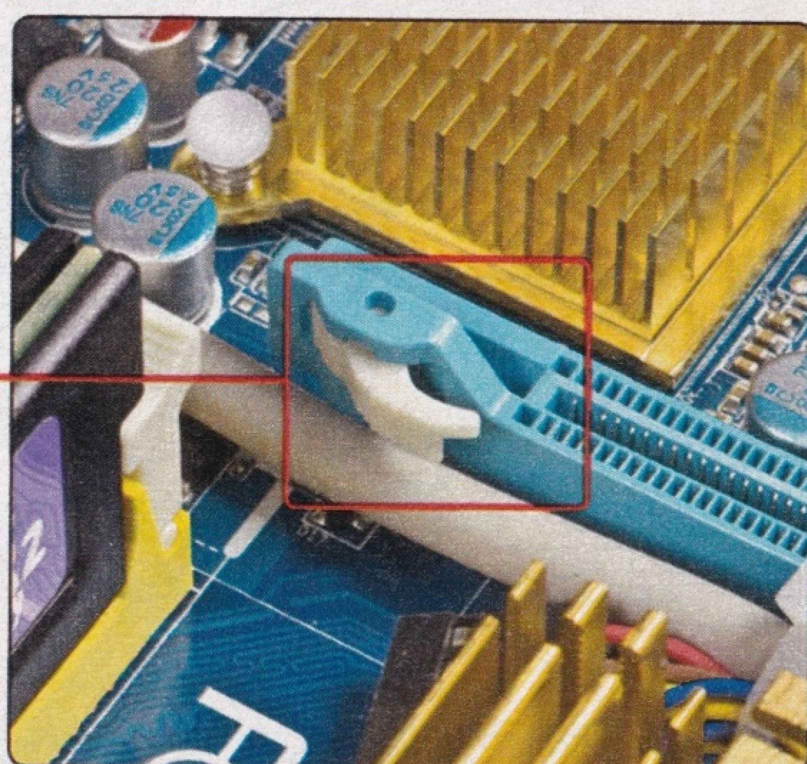
1 Praktycznie każdy nowoczesny zasilacz wyposażony jest w wyłącznik, który znajdziesz na tylnej ściance. Zalecamy jednak fizyczne odłączenie komputera od zasilania (wyjęcie kabla) i odczekanie kilku minut, zanim rozpoczniesz rozkręcanie obudowy. W ten sposób zabezpieczysz się przed przypadkowym porażeniem.



2 Przy wymianie kart PCI lub PCIe wystarczy wykręcić 2 śruby lewej ściany obudowy (patrząc od frontu). Niektórzy producenci stosują zamiast śrub specjalne zatrzaski. Następnie trzeba pociągnąć odkręcony element w kierunku tylnej ścianki. Wszystko powinno się odbyć z użyciem minimalnej siły.



3 Połóż komputer na boku, co ułatwi dostęp do podzespołów. Komponenty PCI są po prostu wciskane w porty, natomiast elementem zapewniającym stabilność jest śrubka, która mocuje śledzia karty do tylnej ścianki obudowy. Wystarczy ją odkręcić śrubokrętem krzyżakowym. Niektóre obudowy mają specjalne zaślepki zabezpieczające, które należy najpierw zdemontować.



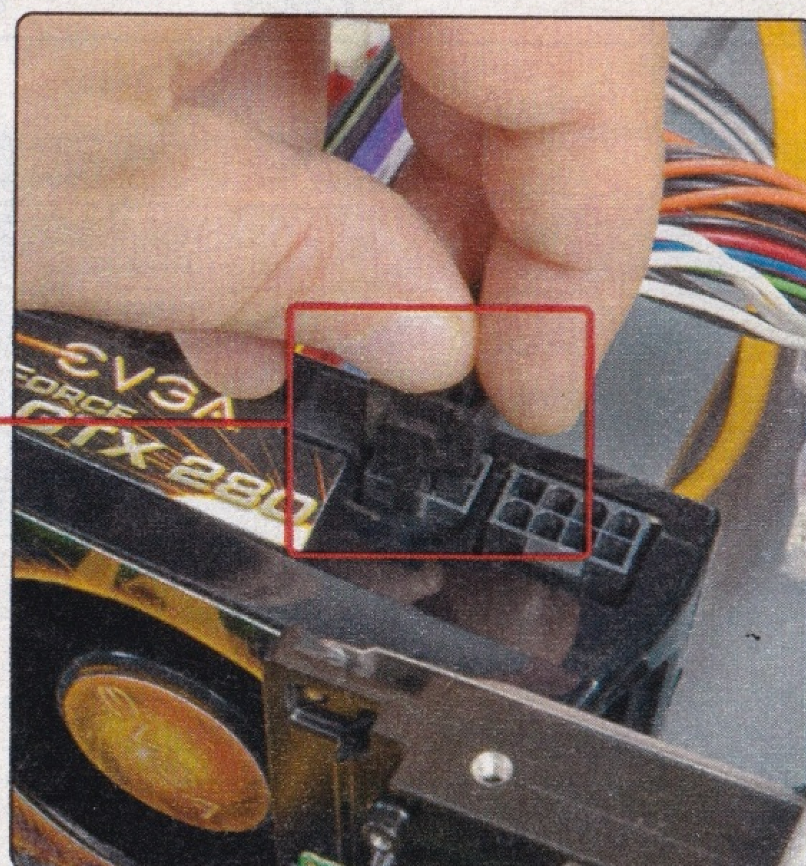
4 Każdą inną kartę wystarczy po prostu wyciągnąć, natomiast układ graficzny dodatkowo zabezpieczony jest zatrzaskiem znajdującym się na końcu slotu. Należy go odciągnąć i dopiero wtedy delikatnie wyjąć kartę. Nie używaj zbyt dużej siły, gdyż możesz uszkodzić slot lub płytę główną.

Montaż karty graficznej

W poprzednim kroku pokazaliśmy, jak w bezpieczny sposób zdemontować kartę graficzną. W przypadku montażu należy postępować bardzo podobnie, lecz w odwrotnej kolejności. Ważne jest dobre dociśnięcie komponentu w slocie tak, aby zatrzask przytrzymał go i uniemożliwił przypadkowe wysunięcie. Pamiętaj też o podłączeniu dodatkowego zasilania. W przeciwnym wypadku na ekranie możesz zobaczyć zniekształcone elementy grafiki lub tylko... czerń.



1 Najpierw włóż kartę w odpowiedni slot. Jeżeli w czynności tej przeszkadza zatrzask na końcu slotu, odciągnij go i dociśnij dopiero po umiejscowieniu podzespołu. Uważaj na elementy komputera, w szczególności na przewody, które łatwo można przytrzasnąć, powodując zwarcie.

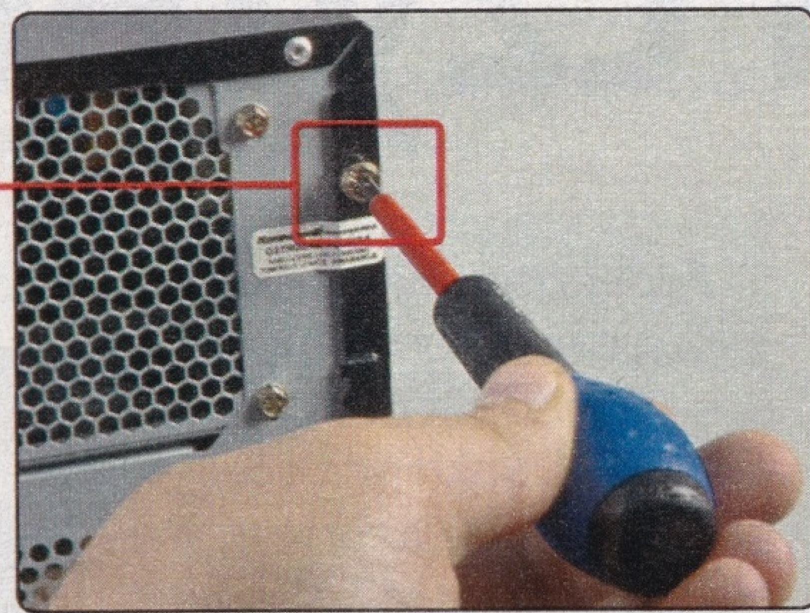


2 Następnym krokiem jest podpięcie dodatkowego zasilania. Jeżeli w przewodach zasilacza nie występują odpowiednie wtyczki, musisz zastosować adapter. Przejściówki takie powinny

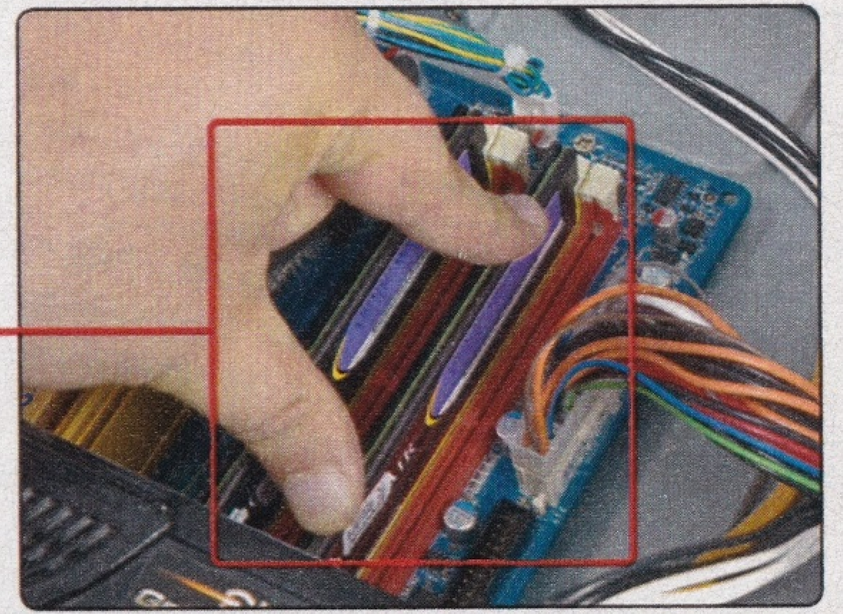
Montaż karty graficznej

-znaleźć się w opakowaniu karty graficznej. Możesz je również dokupić w sklepie komputerowym.

3 Upewnij się, że wszystko zostało połączone poprawnie i dokręć śledź karty do tylnej ścianki obudowy. Potem załóż boczną ścianę i ją również przykręć. Dopiero teraz podłącz zasilanie i sprawdź, czy zestaw działa. Jeżeli usłyszysz pojedyncze piski lub całą ich serię, natychmiast wyłącz komputer!



4 Piski podczas startu komputera mogą oznaczać, że źle zamontowałeś kartę. Rozkręć obudowę i dociśnij wszystkie elementy, takie jak pamięci, wtyczki zasilania. Czasami pomaga wyciągnięcie i ponowne włożenie w slot układu graficznego.



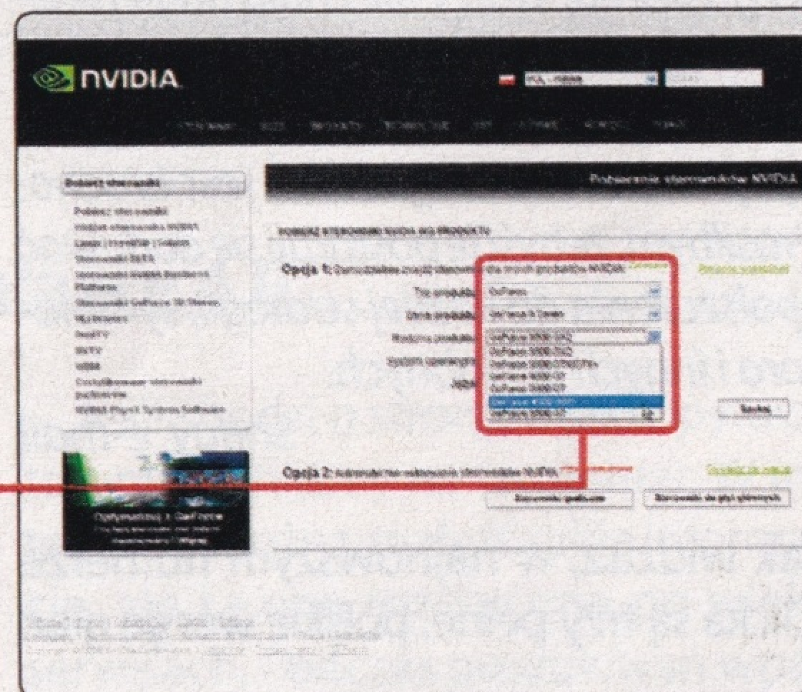
Instalacja sterowników

Mimo że system operacyjny sam zainstaluje sterowniki do świeżo zamontowanej karty, najlepiej pobrać ze strony producenta ich najnowszą wersję. Po instalacji układ graficzny powinien działać stabilniej i czasami odczuwalnie szybciej. Sterowniki do kart wydawane są średnio co 2-4 tygodnie. Warto więc przynajmniej raz na kwartał przeprowadzić ich aktualizację.

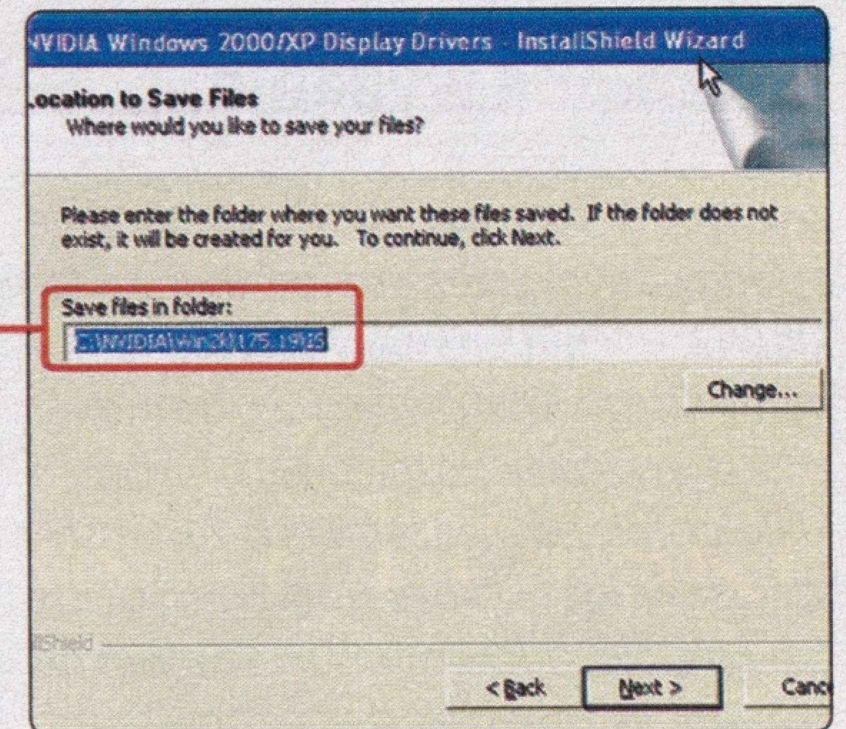
1 Przejdź na stronę producenta chipsetu. W przypadku komponentów Nvidii będzie to **www.nvidia.pl** oraz dział ***Sterowniki***. Natomiast posiadacze kart z chipsetem ATI powinni odwiedzić stronę **www.ati.com**, gdzie znajduje się zakładka ***Support & Drivers***.



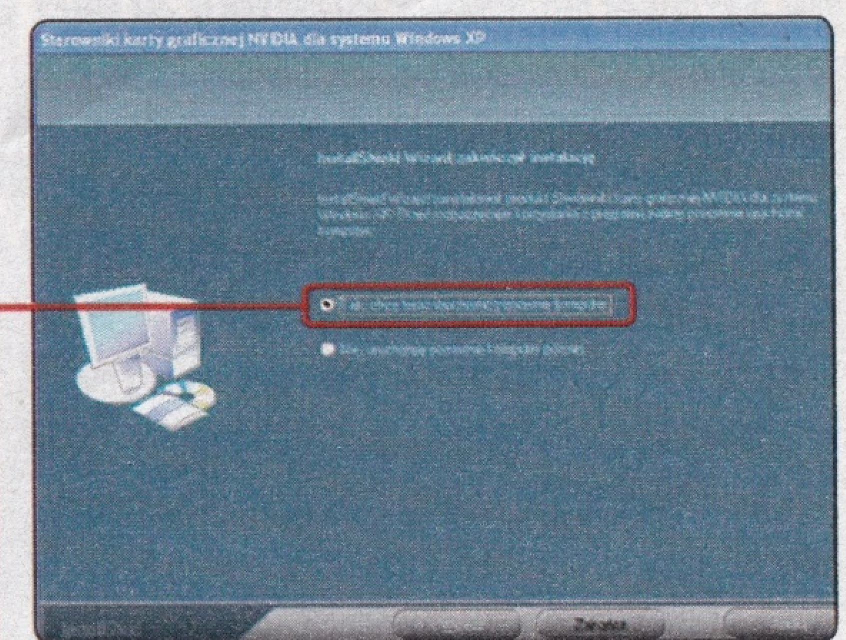
2 Postępując zgodnie ze wskazówkami, podaj model karty graficznej. Przeglądarka po chwili powinna przenieść cię na stronę, z której będziesz mógł pobrać plik z aktualnym sterownikiem dla danego układu. Zapisz go na dysku twardym.



3 Jak zauważyłeś, jest to jeden duży plik wykonywalny. W rzeczywistości są to dane spakowane, które dopiero po wyodrębnieniu pozwalają uruchomić właściwy program instalacyjny. Przejdź do folderu, do którego rozpakowałeś przed chwilą dane, i uruchom plik ***setup.exe***.



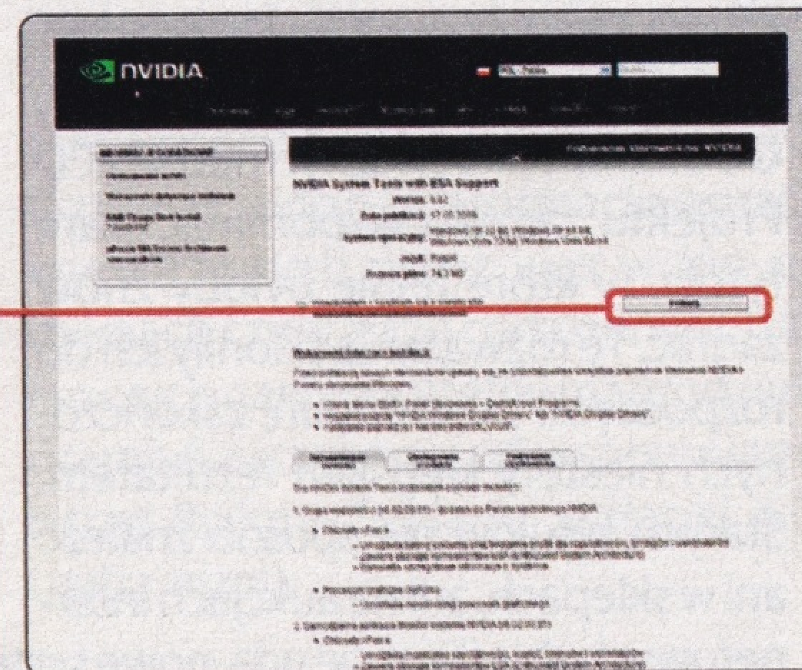
4 Dopiero teraz rozpocznie się instalacja sterowników i panelu sterowania dla wybranej karty graficznej. Proces ten jest zautomatyzowany, a komunikaty spolszczone. Postępuj zgodnie ze wskazówkami kreatora. Po instalacji zostaniesz poproszony o restart komputera. Od tej pory dysponujesz już aktualnym zestawem sterowników.



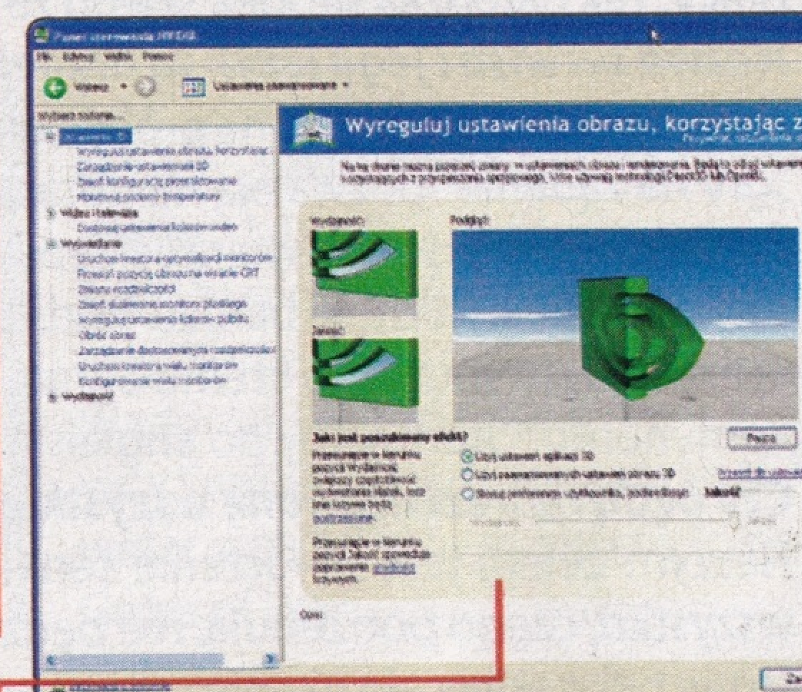
Podkręcanie częstotliwości

Każdy z układów graficznych działa na ustalonych przez producenta częstotliwościach. Poprzez niewielkie ich podniesienie możesz nieco poprawić wydajność. Operacja ta nie jest jednak stuprocentowo bezpieczna: nieostrożne podkręcenie częstotliwości pracy podzespołów karty może doprowadzić do jej trwałego uszkodzenia! Opisane poniżej operacje powinni przeprowadzać jedynie bardziej zaawansowani użytkownicy.

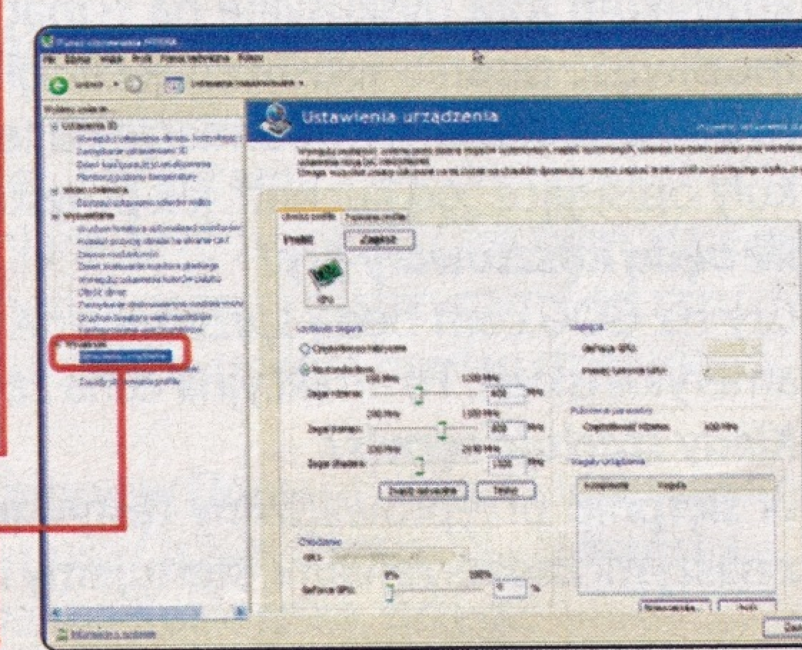
1 Za przykład posłuży nam karta z chipsetem Nvidii, lecz opisane tutaj działania wyglądają bardzo podobnie również podczas podkręcania konkurencyjnego układu. Najpierw ze strony producenta należy pobrać oprogramowanie. W naszym przypadku jest to ***Nvidia System Tools***.

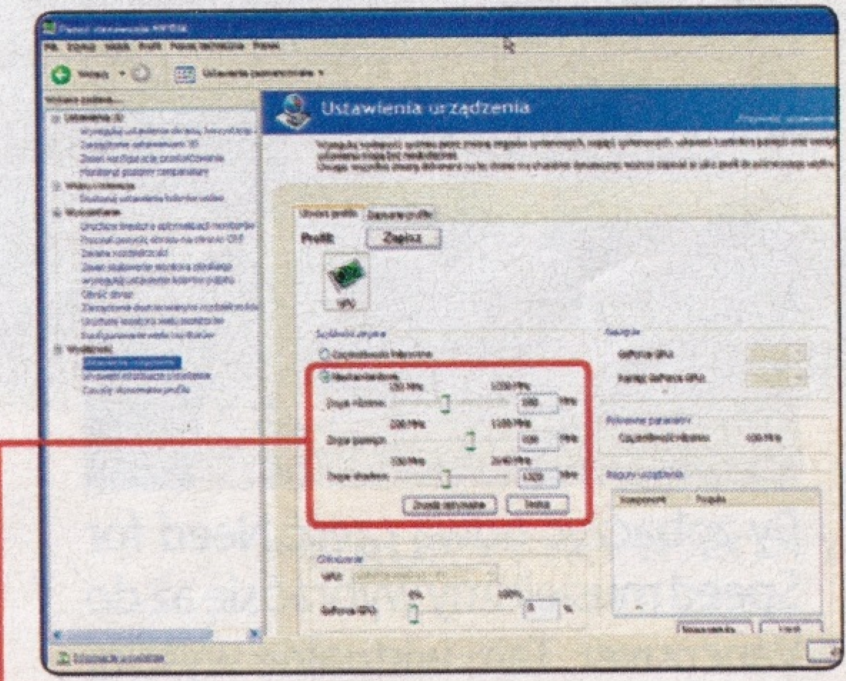


2 Podobnie jak w przypadku sterowników, plik należy uruchomić, a on sam automatycznie rozpakuje cały pakiet we wskazane miejsce. Dopiero wtedy rozpocznie się właściwa instalacja. W menu ***Start*** znajdziesz folder ***Nvidia Corporation***. Uruchom program ***Performance***.



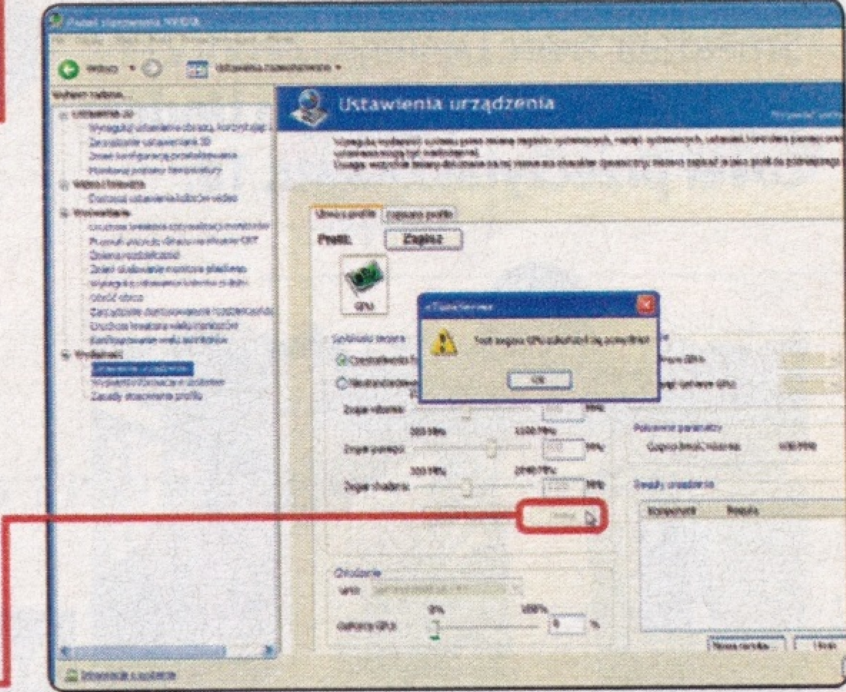
3 Gdy potwierdzisz, że wiesz o możliwości uszkodzenia komponentu przy niewłaściwym ustawieniu jego parametrów, zobaczysz standardowy panel sterowania karty graficznej. Jednak od tej pory w drzewku znajduje się dodatkowa opcja ***Wydajność***. Rozwiń ją i kliknij ***Ustawienia urządzenia***.



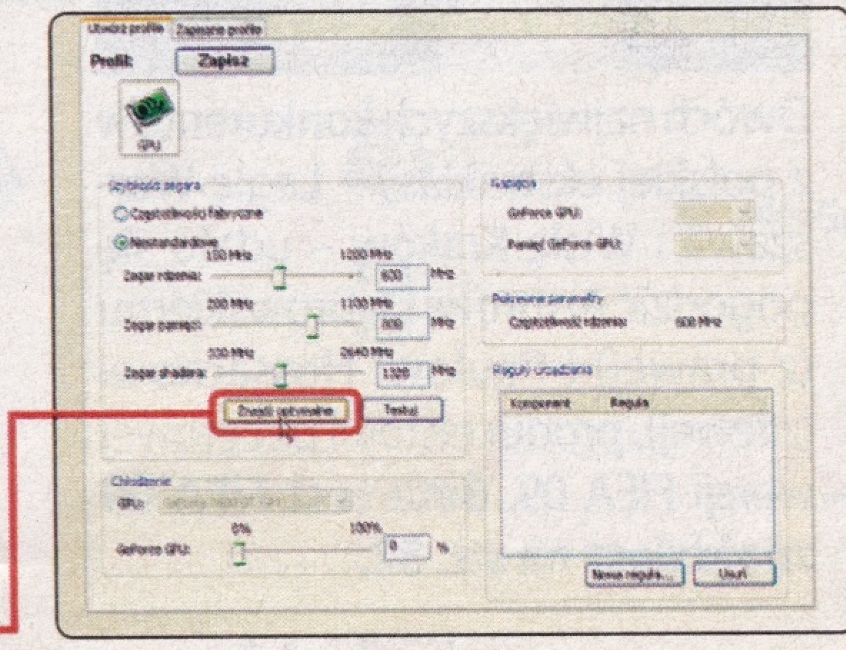


4 Aby zwiększyć wydajność karty, musisz podnieść częstotliwość pracy jej podzespołów. W tym celu w grupie ***Szybkość zegara*** włącz opcję ***Niestandardowe***. Korzystając z suwaków, ustaw wartości o 5 MHz większe niż domyślne.

5 Następnie użyj przycisku ***Testuj***. Jeżeli sprawdzian zostanie zakończony pomyślnie, zapisz ustawienia i uruchom dowolną grę. Przestaw takie jej parametry, jak szczegółowość i rozdzielczość na maksymalne. Sprawdź, czy w wyświetlanym obrazie nie występują błędy.



6 Jeżeli błędów nie ma, zwiększ częstotliwości o kolejne 5 MHz. W przeciwnym wypadku powróć do poprzednich ustawień i zapisz profil. Możesz również skorzystać z opcji ***Znajdź optymalne***. Funkcja ta automatycznie zwiększa częstotliwości i czeka, aż komputer się zawiesi. Po restarcie częstotliwości są już podniesione do wartości gwarantującej szybszą, stabilną i bezpieczną pracę.



Listy od czytelników

Ten dział służy do wymiany poglądów pomiędzy czytelnikami oraz do komunikacji z redakcją Clicka. Z chęcią odpowiemy na pytania dotyczące gier czy sprzętu. Chcemy też, aby było to miejsce, gdzie możecie wymieniać się spostrzeżeniami i komentarzami na temat najnowszych produkcji, rynku rozrywki elektronicznej i wszystkiego, co jest z nim związane.

Redakcja magazynu Click!
„Listy od czytelników"
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław
tel. 0 71 343 61 05

listy@click.pl

Dokładamy wszelkich starań, aby odpisywać na wszystkie e-maile przesłane do redakcji. Z racji ogromnej ich liczby nie zawsze możemy odpowiadać wyczerpująco na każdy z nich, dlatego prosimy o wiadomości pisane konkretnie, w których od razu wyrażone jest zapytanie lub temat wiodący. Na takie będziemy odpowiadać w pierwszej kolejności.

Opóźnione wydanie

Zazwyczaj idę po nowego Clicka, zgodnie z podawanym przez was rozkładem, dokładnie w dniu premiery kolejnego numeru. Ostatnio zdziwiłem się, bo numer z lipca wyszedł z opóźnieniem i musiałem kilkakrotnie odwiedzać kiosk, żeby usłyszeć, że wciąż Clicka nie ma. Wreszcie się pojawił, ale muszę napisać, że mam do Was trochę żal za to przeciąganie terminu. I wisicie mi jeszcze złotówkę za bilet tramwajowy.

Marcin, e-mail

Masz rację, ostatnio nasz plan wydawniczy został rozregulowany. Związane jest to ze zmianami, które widać w tym numerze. Zmianami totalnymi i – jak się zapewne domyślasz – pracochłonnymi. Nie chodzi tylko o wygląd. Zbudowaliśmy Clicka od fundamentów, na nowo, aby stał się bardziej wszechstronny (stąd część poświęcona konsolom), a przy tym nowoczesny i – przede wszystkim – odpowiadający waszym oczekiwaniom. Sporo pisaliście i piszecie nam o tym, co powinniśmy zmodyfikować. Uwzględniliśmy większość poważnych i dobrze uzasadnionych propozycji, włącznie z odwiecznym problemem strony internetowej (która jeszcze sukcesywnie będzie się rozwijać). Mamy nadzieję, że nowy Click! jest właśnie taki, jakiego oczekiwaliście.

Oczywiście z niecierpliwością czekamy na wasze komentarze, wrażenia, zastrzeżenia i wszelkie pomysły, jakie wam przyjdą do głowy – piszcie na adres redakcji podany powyżej.

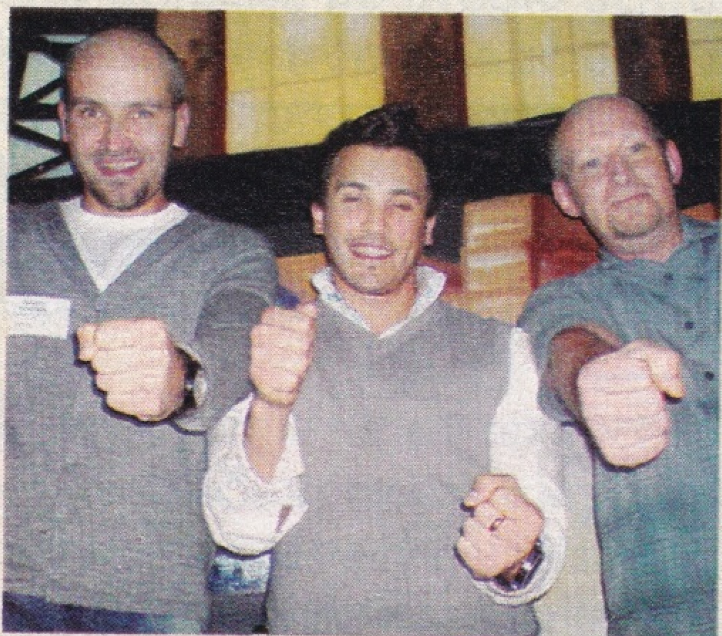
Spolszczone gry w Clicku

Witam całą redakcję, chciałbym napisać o pewnym problemie dotyczącym waszej gazety, a mianowicie gier. Często są to strategie i różnej maści gry zręcznościowe, jednak skoncentrujmy się na tych pierwszych. Bardzo rzadko są one spolszczone! Dla wielu ludzi może to być problem, szczególnie młodszych czytelników waszego pisma, którzy nie znają angielskiego. Kiedy włączyłem Pacific Storm: Allies z obecnego numeru, przeraził mnie ogrom opcji, a z moim angielskim jest krucho. Prosiłbym, żebyście postarali się dodawać spolszczenia do każdej strategii, symulatora i innych podobnych.

Shagy, e-mail

Jak widzisz, w najnowszym numerze Clicka są trzy pełne, polskie wersje gier: Call of Juarez, FearZone: Strefa 22 i Crazy Machines: 101 nowych zagadek. Zdajemy sobie sprawę z problemu, o którym piszesz, i staramy się oczywiście, żebyście w miarę możliwości dostawali zlokalizowane produkcje. Nie zawsze jest to możliwe. Spolszczenie to proces pracochłonny i kosztowny – w większości przypadków zbyt złożony, jak na redakcję magazynu o grach (choć udało się to nam w przypadku Piekielnej rodzinki). Na profesjonalne lokalizacje mogą pozwolić sobie tylko dystrybutorzy, ale wtedy nie śpieszą się oni ze sprzedażą licencji, bo mogą wielokrotnie ją wykorzystać w różnych reedycjach. Przy okazji informacja – wiele nieoficjalnych spolszczeń znajdziesz na stronie **www.e-plik.com**, w sekcji Gry/Spolszczenia.

Z życia redakcji



By zobaczyć nową część Need for Speed musieliśmy wybrać się aż do Vancouver. Tam wirtualne wyścigi urządzili sobie (od lewej): Tymon Smektała, Marc DeVellis i producent gry, Bill Harrison. **Więcej o Undercover przeczytasz na str. 18.**



Dwóch największych konkurentów z polskiej ekstraklasy – Legię Warszawa i Wisłę Kraków – udało się pogodzić Arturowi Dąbrowskiemu (z prawej) i Paulowi Hossackowi (z lewej), producentowi pecetowej wersji FIFA 09. **Beta test FIFA 09 znajdziesz na str. 32.**

Old games i granie

Na kilku moich półkach, które wiszą nad biurkiem, pysznią się rzędy pudełkowych gier (kupuję tylko oryginały, nie znoszę złotych płytek w papierku z placu). Na górnych półkach kurzą się starsze giery, które niegdyś wymiatały, a teraz leżą w zapomnieniu. Przypomniałem sobie o nich ostatnio, po wizycie u mojego kumpla. Gość ma zabytkowy komputer i te same, stare produkcje, które zarastają kurzem na moich półkach. Różnica polega na tym, że on w nie gra! Siadłem z nim ostatnio do Settlersów, bodajże dwójki. Nie wiem nawet, kiedy minęło pół nocy. I mam dylemat: może dać szansę tym staroci om? Grać? Nie grać? Kurczę, to przecież nadal świetne tytuły! Szkoda, że tak dogorywają w zapomnieniu...

Matias, e-mail

Stare tytuły nadal dobrze się trzymają. Dzieje się tak z kilku powodów. Jednym z nich jest to, że nie każdego stać na najnowszy komputer mogący „unieść" najświeższe gry. Poza tym wszyscy moglibyśmy wymienić przynajmniej kilka produkcji, które mimo upływu czasu nadal są szalenie grywalne! Wydawcy też to widzą, a dowodem na to może być jedna z najnowszych inicjatyw CD Projektu, którą znaleźć można pod adresem **www.gog.com**. Pokusiliśmy się zresztą o kilka pytań do twórców pomysłu (patrz: wywiad obok). I o pytanie do was. Gracie w „good old games"? Napiszcie nam o tym!

GOG.com – serwis dla fanów starych gier



Na GOG.com można znaleźć wiele dobrych starych gier.

Click!: *Skąd pomysł na GOG.com?*
Łukasz Kukawski, PR manager, GOG.com: Kilku „ważnych ludzi" z CD Projektu zaczęło wspominać stare tytuły, w które fajnie byłoby znów zagrać. Te rozważania skłoniły ich do rozpoczęcia poszukiwań, zakończonych niestety kiepskim rezultatem. Starych tytułów nie sposób znaleźć ani w sklepach, ani na aukcjach internetowych. A jeśli już się uda, nowe systemy operacyjne nie są skłonne do współpracy. Tak narodziła się idea sklepu ze starymi grami na żądanie.

Nazwa serwisu i jego język są angielskie – to globalne przedsięwzięcie?
Tak, zdecydowaliśmy się na projekt globalny. Dzięki internetowi serwisy typu „gry na żądanie" pozwalają na dotarcie do użytkowników na całym świecie. Zapewne gdybyśmy otwierali sklep ze starymi grami oferowanymi w formie pudełkowej, byłoby to bardzo trudne, ale ponieważ zdecydowaliśmy się na cyfrową dystrybucję, to czemu ograniczać się do jednego kraju bądź jednego kontynentu? Startujemy po angielsku, ale myślimy o wersjach lokalnych.

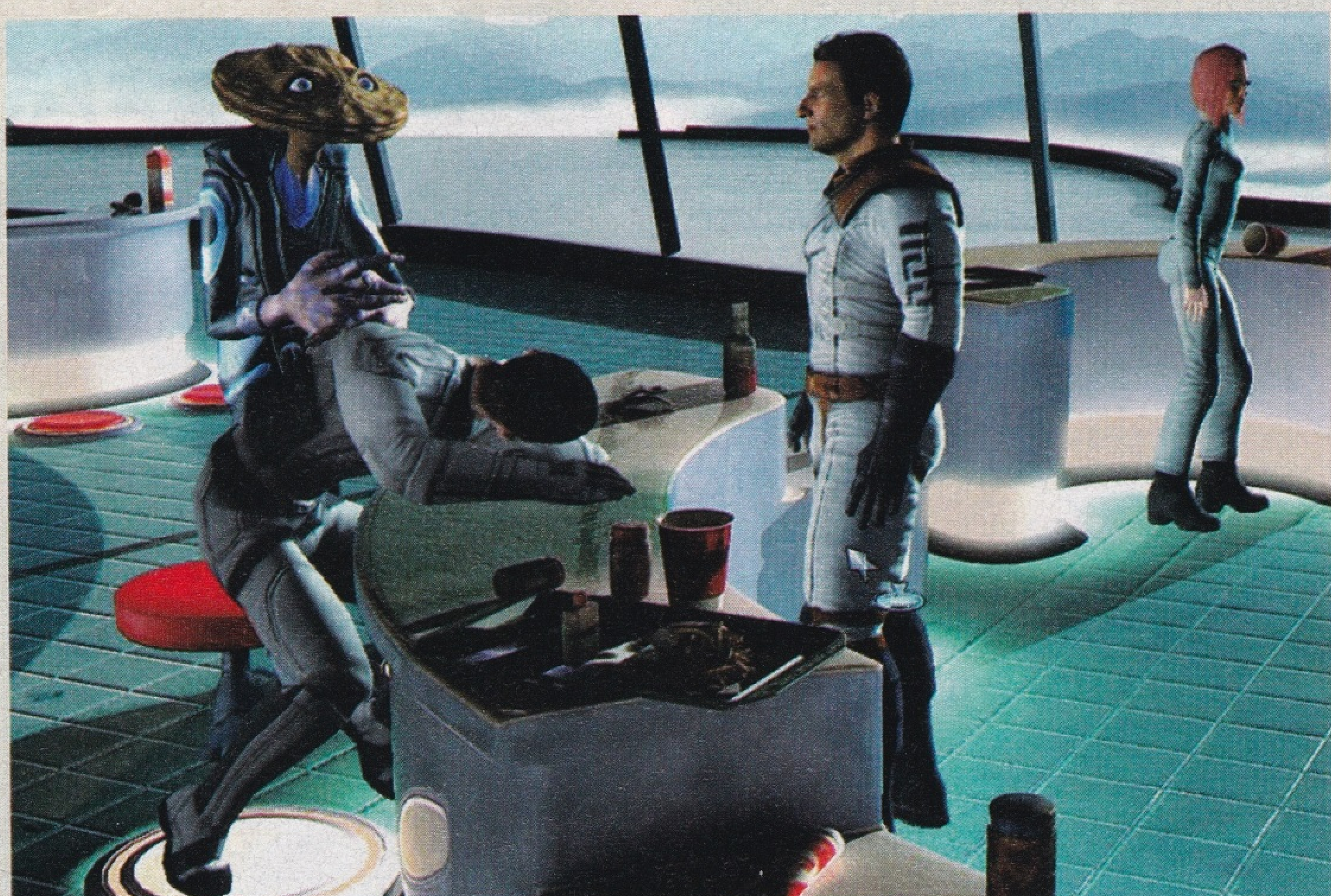
Czy będą reprezentowane wszystkie popularne gatunki gier?
Naszym celem jest stworzenie serwisu, w którym fani starych gier znajdą wszystko, czego potrzebują, nie będziemy się ograniczać. Zresztą GOG.com to nie tylko sklep, ale również serwis społecznościowy, oferujący swoim użytkownikom fora dyskusyjne na temat każdego tytułu z katalogu GOG.com, możliwość pisania własnych recenzji gier oraz oceniania ich. Będzie tu się również dało znaleźć informacje na temat starych produkcji na PC oraz artykuły opisujące „od kuchni", jak powstawały największe hity lat 90.

Ile będą kosztowały gry?
Gry na GOG.com będą sprzedawane w dwóch cenach: 5,99 i 9,99 dolarów amerykańskich. To atrakcyjna cena za takie tytuły, jak Fallout 2 czy MDK.

Kiedy startuje serwis?
W sierpniu przeprowadzimy testy i jeśli wszystko będzie działało zgodnie z naszymi zamierzeniami, startujemy na początku września.

Podpisz screen!

Zgodnie z obietnicą, realizujemy pomysł czytelnika z poprzedniego numeru na konkurs z wymyślaniem podpisów do screena. Poniżej wasze propozycje. A w tym numerze podpisujemy obrazek nr 5 ze str. 54.



Zygmunt, wstawaj! Czas do szkoły! — Boniek

Naprawdę, piliśmy razem, a mnie przecież nic nie jest – powiedział koleś z ciastkiem zamiast głowy. — Kamil „Nemix" Kliber

Wyrzucić czy zostawić na później, bo więcej klientów nie widzę? — Michał Kowalski

Gears of War w „Szklanej pułapce 4.0"

Witam całą Redakcję. Oglądałem ostatnio „Szklaną pułapkę 4.0". W jednej ze scen widać, jak bohaterzy grają w Gears of War, i naszła mnie taka myśl, że pewne produkcje stają się coraz bardziej popularne – pojawiają się w filmach, książkach, piosenkach. Zastanawiam się, czy znacie może stronę, gdzie zamieszczane są takie scenki, lub jest np. jakaś lista, gdzie jaka gra się ukazała, w różnych mediach?

RoTor, e-mail

Dodam jeszcze, że wspomniana przez ciebie gra pojawia się w filmie... dwukrotnie, a zrządzeniem losu reżyser „Szklanej pułapki 4.0", Len Wiseman, będzie również twórcą obrazu na podstawie... Gears of War.

Jeśli chodzi o strony, o jakie pytasz, to... nie trafiliśmy na ten temat. W internecie można znaleźć takie informacje, ale są one rozrzucone po wielu serwisach. Podczas poszukiwań wpadliśmy jednak na pewien pomysł. Nowe hobby: gamespotting. Polega na tym, by znaleźć w filmach, teledyskach, piosenkach, komiksach, książkach, programach telewizyjnych czy reklamach bezpośrednie nawiązania do gier. Chcecie zostać gamespotterami? Przysyłajcie do nas informacje o grach wypatrzonych przez was w innych mediach czy w życiu codziennym. Najlepszych gamespotterów nagrodzimy grami! A zaczynamy od wspomnianej przez RoTora „Szklanej pułapki 4.0" (patrz niżej).

Gamespotting



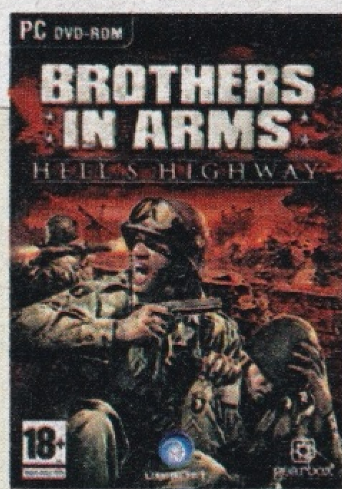
Gra: Gears of War
Gdzie: „Szklana pułapka 4.0"
Kiedy: 1:19:10
Jak: Drugie pojawienie się gry w filmie. Bruce Willis odwiedza „norę" Warlocka, postaci granej przez Kevina Smitha. Na jednym z ekranów widać wtedy logo i menu startowe Gears of War.

My chcemy – ostatnie rozdanie

Kończymy dwuletnią zabawę pod tytułem „My chcemy – Wy dostajecie!" W tym czasie wysłaliście do nas setki, jeśli nie tysiące, przedmiotów. Ciekawostka: około połowa gadżetów była nie na temat! W tym numerze rozstrzygamy od razu dwa konkursy: na okulary i skarbonki. Wszystkim uczestnikom bardzo dziękujemy.

Laureaci: Andrzej Konieczny, Poznań; Zbigniew Domański, Ra... (adres nieczytelny, prosimy o kontakt z redakcją); Mariusz Ciszak, Oława; Ola Urbańska, Warszawa; Tomasz Kozłowski, Brzeg; Joanna Kozłowska, Brzeg.

Metryczka gry PC



Brothers in Arms: Hell's Highway

(1)
Wydawca: Cenega (0 22 574 25 74, www.cenega.pl)
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 23 września 2008

Producent: Gearbox Software
Podobne do: Brothers in Arms: Earned in Blood, Medal of Honor: Airborne
Internet: www.hellshighwaygame.com
Maksymalna liczba graczy: 1/20 (komputer/internet)

(2) **Inne platformy:** PS3 X360

(3) **PEGI:** 18+ PEGI ONLINE

Sterowanie: ■ myszka ■ klawiatura ■ pad ■ kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 ■ 1280 x 1024 ■ 1680 x 1050 ■ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: ■ stereo ■ przestrzenny
Lokalizacja: ■ pełna ■ kinowa ■ tylko opakowanie i instrukcja ■ brak
Zapis stanu gry: ■ w dowolnym momencie ■ w punktach kontrolnych ■ po etapie

(4) **Poziom gracza:** Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Konfiguracja komputera

(5) **Korzysta z shader model:** ■ SM 1.1 ■ SM 2.0 ■ SM 3.0 ■ SM 4.0
(6) **Korzysta z DirectX:** ■ DX 9.0c ■ DX10 ■ DX10.1

(7)

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz pamięć 1 GB RAM karta grafiki z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 5 GB miejsca na HDD	procesor 2,8 GHz pamięć 2 GB RAM karta grafiki z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 5 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta grafiki z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 5 GB miejsca na HDD

(8) **Wsparcie dla kart 3D**
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

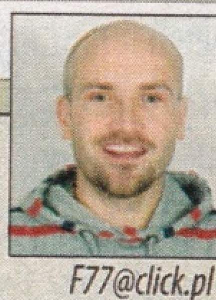
Legenda: ■ problemy z działaniem ■ działa satysfakcjonująco ■ działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
(9) Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Choć po jakimś czasie rozgrywka staje się nieco monotonna, zmieniające się lokacje i scenariusz sprawiają, że chce się grać.	8,5
Żywotność	7,5%	Rozgrywka jest liniowa, więc nie ma powodów wracać do kampanii po jej ukończeniu, czyli po ok. 10-12 godzinach.	8,0
Różnorodność	7,5%	Nie nauczysz starej gry nowych sztuczek – mimo next-genowej oprawy wciąż powtarza się mechanizm „przyduś ogniem-oflankuj-wykończ".	8,0
Sztuczna inteligencja	7,5%	AI radzi sobie aż za dobrze: hitlerowcy wzajemnie się osłaniają, współpracują, a gdy są otaczani – zmieniają pozycje.	9,0
Suma	30%		8,38
(10) Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	W sieci rozgrywka traci swój taktyczny charakter, ale też staje się mniej schematyczna.	8.0
Żywotność	2,5%	Po premierze znajdzie się wielu graczy toczących boje w sieci, ale brakuje kilku rozwiązań, które po Call of Duty 4 stały się normą.	7,5
Różnorodność	2,5%	Mapy przygotowane przez twórców są różnorodne i ciekawe, powinny zapewnić wiele godzin satysfakcjonującej rozgrywki.	7,5
Obsługa rozgrywki	2,5%	Zabawa w sieci lokalnej jest stabilna i prosta w konfiguracji. Przez internet gra się za pośrednictwem sprawdzonej usługi GameSpy.	9,0
Suma	10%		8,0
(11) Grafika			
Wygląd	10%	Szczegółowe modele postaci oraz lokacji to silna strona gry.	9,0
Animacje	10%	Doskonale odwzorowany ogień, sztywne animacje śmierci wrogów.	8,5
Suma	20%		8,75
(12) Dźwięk			
Muzyka	5%	Podniosła, wojskowa, dopasowana do gry. Plus!	9,0
Efekty	5%	Świetnie zrealizowane – można poczuć się jak na polu bitwy.	9,0
Suma	10%		9,0
(13) Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Typowe dla gatunku, nie sprawia właściwie żadnych problemów.	9,0
Interfejs	5%	Hell's Highway komunikuje się z graczem w sposób zrozumiały.	9,0
Poziom trudności	5%	Dość trudna – wiele sekwencji trzeba przechodzić kilka razy.	8,0
System pomocy	2,5%	Każdy, kto grał w podobne produkcje, od razu się tu odnajdzie.	7,0
Suma	20%		8,5
(14) Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Na zestawach spełniających wymagania nie ma problemów.	8,5
Czasy ładowania	2,5%	Kolejne etapy wczytują się nieco za długo, a dość często się tu ginie.	7,5
Suma	10%		8,25

Wynik testu

(15) Hell's Highway wygląda i brzmi bardzo dobrze, ale mimo efektownej oprawy nie jest to „Brothers in Arms nowej generacji". Za mało zmieniła się rozgrywka – wciąż jest dość schematyczna. Świetna jest natomiast fabuła i jej autentycznie poruszające zakończenie.



F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	30%	8,38
Tryb dla wielu graczy	10%	8,0
Grafika	20%	8,75
Dźwięk	10%	9,0
Przystępność	20%	8,5
Wykonanie techniczne	10%	8,25
(16) Ocena końcowa	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	**8,49**

* Skala od 1 do 10

Opis tabeli z ocenami

Oceniając gry, staramy się precyzyjnie wyznaczyć ich wartość. W tym celu stosujemy system średnich ważonych. Polega on na tym, że kolejne kryteria oceny mają różny – wyrażony w procentach – wpływ na ocenę końcową. Dla ułatwienia, oceny wystawione poszczególnym elementom gry prezentujemy w graficzny sposób na dole metryczki.

(1) Podstawowe informacje o grze. Dotyczą zarówno jej polskiego wydania, jak i najważniejszych kwestii technicznych.
(2) Inne platformy, na których ukazała się gra. W wielu przypadkach wystawiona ocena dotyczy również tych wersji. Gdy jest inaczej, na stronie umieścimy oddzielne metryczki dla innych edycji.
(3) Oznaczenia PEGI określają minimalny wiek gracza i informują o takich elementach gry, jak np. przemoc.
(4) Pole Poziom gracza określa – orientacyjnie – dla kogo przeznaczony jest opisywany w recenzji tytuł.
(5) Niebieski kwadrat pokazuje, z jakiego standardu tzw. cieniowania korzysta gra. Ma to wpływ na wymagane przez nią modele kart graficznych.
(6) W tym przypadku niebieski kwadrat określa, jaką wersję pakietu graficznego DirectX obsługuje gra.
(7) Wymagana konfiguracja komputera – minimalna pozwala na uruchomienie gry (z niewielką liczbą detali), wskazana umożliwia granie przy wyłączeniu niektórych opcji, optymalna daje okazję cieszenia się pełnią możliwości gry.
(8) Pole wsparcie dla kart 3D określa, jak opisywana gra działa na różnych modelach kart graficznych. Ponieważ zależy to zwykle od wielu czynników (m.in. sterowników, konkretnego modelu karty), jest to wskazanie orientacyjne.
(9) Tryb dla jednego gracza to ocena satysfakcji, jaką daje opisywany tytuł, gdy rozgrywka toczona jest w pojedynkę.
(10) Tryb dla wielu graczy określa jakość opisywanej produkcji podczas rozgrywki prowadzonej w sieci lub w kilka osób przy jednym komputerze/konsoli.
(11) Grafika to ważny element rozgrywki. Oddzielnie oceniamy tu wygląd (wykonanie postaci, lokacji itd.) oraz animacje, czyli jak gra prezentuje się w ruchu.
(12) Dźwięk służy budowaniu atmosfery. W tej części oceniamy oddzielnie muzykę oraz efekty (czyli np. odgłosy strzałów, ale i jakość kwestii dialogowych).
(13) Wiele gier straciło na tym, że były mało przystępne – ich interfejs utrudniał zabawę, a brak pomocy sprawiał, że zasady rozgrywki były niejasne. Te elementy oceniamy w sekcji Przystępność.
(14) W tym polu oceniamy wykonanie techniczne gry – głównie to, czy działa ona płynnie oraz czy kolejne etapy nie wczytują się za długo.
(15) Końcowy komentarz autora tekstu, w którym przedstawia swoje wrażenia płynące z gry w opisywany tytuł.
(16) Najważniejsza część metryczki. Tu otrzymujemy ostateczny wynik – ocenę w skali od 1 do 10, którą dla ułatwienia prezentujemy także w formie graficznej (po zaokrągleniu).

Click!

Adres redakcji:
50-106 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 0 71 343 61 05 w. 200, faks 0 71 341 99 11
www.click.pl, e-mail: redakcja@click.pl

Redaktor naczelny:
Tymon Smektała
Zastępcy redaktora naczelnego:
Maciej Kuc, Andrzej Sitek
Dyrektor artystyczny:
Jacek Sawicki

Zespół:
AKTUALNOŚCI
Marcin Traczyk (szef działu), Dawid Halota, Michał Kuszewski, Radosław Smektała
RECENZJE
Adam Szumilak (szef działu), Krzysztof Grudzień, Wojtek Jara, Artur Juskowiak, Krzysztof Kołosowski
PODPOWIEDZI
Artur Dąbrowski (szef działu), Marek Wojtal
TECHNOLOGIE
Andrzej Sitek (szef działu), Sebastian Kręzel, Bartek Pawulski, Daniel Śniegoń

DTP: Katarzyna Majcher-Buszewska (grafik), Marcin Nieroda (grafik), Kuba Siepkowski (grafik), Adam Szumilak (korekta)

Zdjęcia: Daniel Śniegoń, materiały własne firm

Recepcja: Dominika Dziosa, tel. 0 71 343 61 05

Adresy e-mailowe pracowników redakcji:
imie.nazwisko@click.pl

Pytania i reklamacje dotyczące płyt DVD:
Jan Jankowski, tel. 0 71 343 61 07
e-mail: reklamacje@click.pl

Wydawca:
BAUER
Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Numery archiwalne Clicka można kupić w wydawnictwie po upływie 30 dni od ukazania się danego wydania na rynku.
Kontakt:
Dział kolportażu, tel. 0 22 517 02 10

Dyrektor biura reklamy i planowania mediów: Maciej Kutak
Biuro reklamy pism komputerowych:
Magda Milewska (dyrektor), tel. 0 22 516 31 73
Lidia Ukleja (kierownik), tel. 0 22 516 35 02
Zespół:
Jagoda Borek (koordynator), tel. 0 22 516 35 03
Marta Burzyńska, tel. 0 22 516 31 72
Jakub Cudek, tel. 0 22 516 35 50
Marcin Kopczyński, tel. 0 22 516 31 64
Maciej Szwajkowski, tel. 0 22 516 35 17
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl

Promocja: Joanna Korwin-Kijuć,
tel. 0 71 343 61 67,
e-mail: joanna.kijuc@bauer.pl

Druk: Drukarnia wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. w Ciechanowie

ISSN 1640–7776



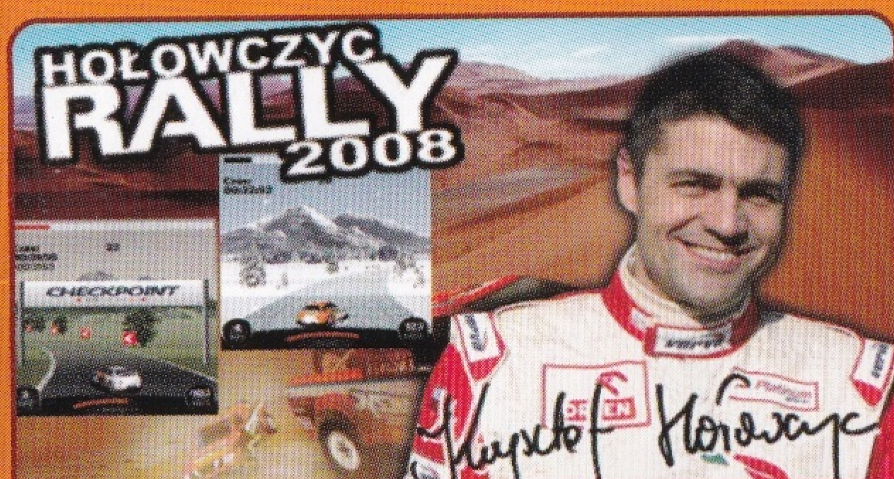
Najlepsze gadżety na telefon najniższe ceny

STREFA 0 zł **Darmowe gadżety dla Twojej komórki** Wyślij PAPLA pod numer **4222** STREFA 0 zł

Opłata jak za wysłanie zwykłego SMS`a

Papla.PL
www.papla.pl
wap.papla.pl

GRY JAVA



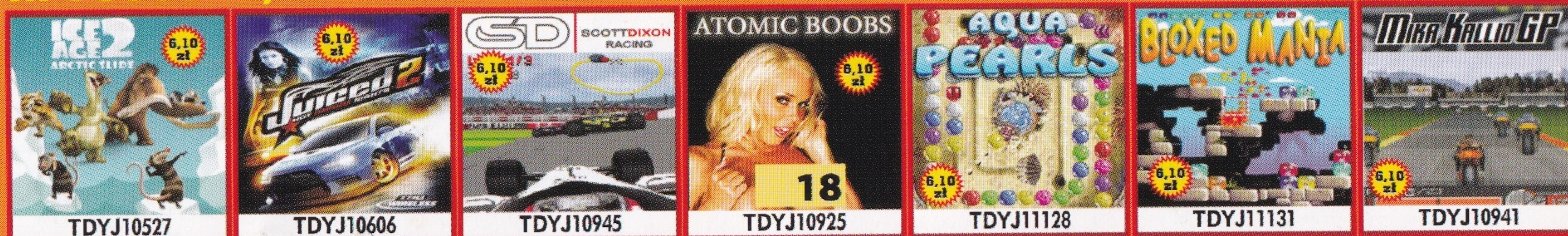






Przed zakupem gry upewnij sie czy gra jest dostepna na Twój telefon. Wyslij kod gry pod numer 4222. Np. aby sprawdzić czy gry CRIMSONLAND jest dostępna na twój telefon wyślij SMS o treści TDYJ10806 pod numer 4222. (opłata jak za zwykły SMS wg Twojego planu taryfowego u operatora)

nr 75555 6,10 zł z VAT Więcej gier na wap.java.papla.pl



nr 72555 2,44 zł z VAT



ORYGINALNE WYKONANIE

nr 73555 3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Du bist so porno	Alex C feat. Y - Ass	TDYU10075	TDYP10075
Schoensten Arsch Der Welt	Alex C. feat Y-Ass	TDYU1805	TDYP3805
Doktorspiele	Alex C. feat Y-Ass	TDYU1901	TDYP3901
Cute (I'm Not Cute!)	Blog 27	TDYU1922	TDYP3922
Czas nie będzie czekał	Blue Cafe	TDYU1959	TDYP3959
Crazy Loop	Crazy Loop	TDYU1780	TDYP3780
Zabiorę Cię	Darek Jankowski	TDYU10027	TDYP10027
Jozin z bazin	Deda Mladek Illegal Band	TDYU1827	TDYP3827
Anarchia	Dirty Track	TDYU10028	TDYP10028
Eo Ea	DJ Remo	TDYU10003	TDYP10003
Mercy	Duffy	TDYU10006	TDYP10006
Where Are You	East Clubbers	TDYU10032	TDYP10032
Nie kłam że mnie kochasz	Ewelina Flinta	TDYU1889	TDYP3889
Jest juz ciemno	Feel	TDYU0690	TDYP1487
Tocas Miracle	Fragma	TDYU1907	TDYP3907
What's It Gonna Be	H2O feat. Platinum	TDYU1917	TDYP3917
Nie będę Julią 2008	Kalwi & Remi	TDYU1963	TDYP3963
Ella elle l'a	Kate Ryan	TDYU10065	TDYP10065
Po prostu miłość	RH+	TDYU10013	TDYP10013
Take A Bow	Rihanna	TDYU10044	TDYP10044
V.I.P.	Shaun Baker	TDYU1717	TDYP3717
Hey Hi Hello	Shaun Baker feat. Maloy	TDYU10050	TDYP10050
Jedwab	Stachursky	TDYU1874	TDYP3874
Apologize	Timbaland	TDYU1667	TDYP3667
Chemistry	Velvet	TDYU1895	TDYP3895

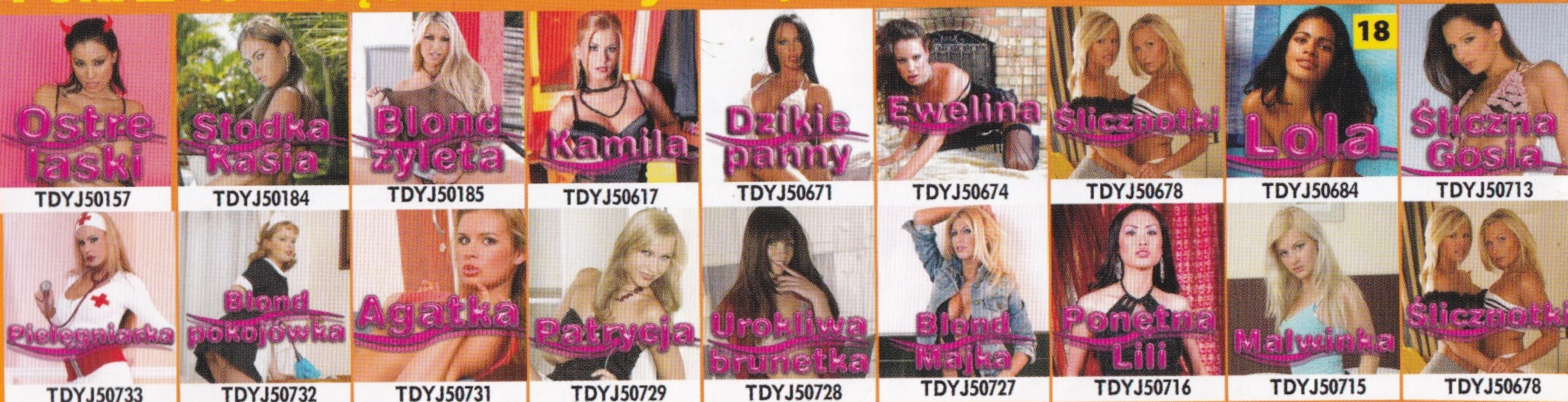
REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **TDYU1279**

Wykręć kawał znajomemu Zadzwoń *728833

Wykręć kawał znajomemu!
Udawaj obcego mężczyznę, kobietę lub dziecko
Zadzwoń pod *728833
i wybierz głos którym chcesz nawijać
2,44 z VAT/min
Usługa dostępna dla użytkowników Plus, Era i Orange

POKAZ 10 ZDJĘĆ nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java



MOTYWY nr 72555 2,44 zł z VAT



Motorola:C650,E1000,E398,V1050,V180,V220,V300,V500,V500i,V600,V600i,V80,Nokia:2650,3220,5140i,6060,6101,6102,6111,6125,6136,6170,6260,6280,6600,6620,6630,6670,6680,6681,6822,7260,7270,7280,7610,N72,N91,N91-1,SonyEricsson:F500,F500i,J220i,J230i,K500,K500c,K500i,K610i,K610iv,P900,P910,P910i,S700,S700c,S700i,S710a,V600,V600i,W800,W550,W550c,W550i,W600,W600i,W800,W800i,W810,W810c,W810i,W810iv,Z1010,Z300i,Z500,Z500a,Z800,Z800i,Siemens:C65,S65

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **TDYP0927** dla numeru **698088XXX**, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **TDYP0927 698088XXX** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. **TDYP0927 698088XXX**: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 -5 zł netto/6,10 zł z VAT; 79555 -9zł netto/10,98 zł z VAT. Telefon pod nr *728833 - 2 zł/min (2,44 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę **www.pomoc.papla.pl**

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Play, Plus GSM, Era GSM . Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich.Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Zamówień na produkty multimedialne można dokonywać nie później niż w ciągu 3 miesięcy od dnia wydania tytułu prasowego zawierającego niniejszą reklamę.